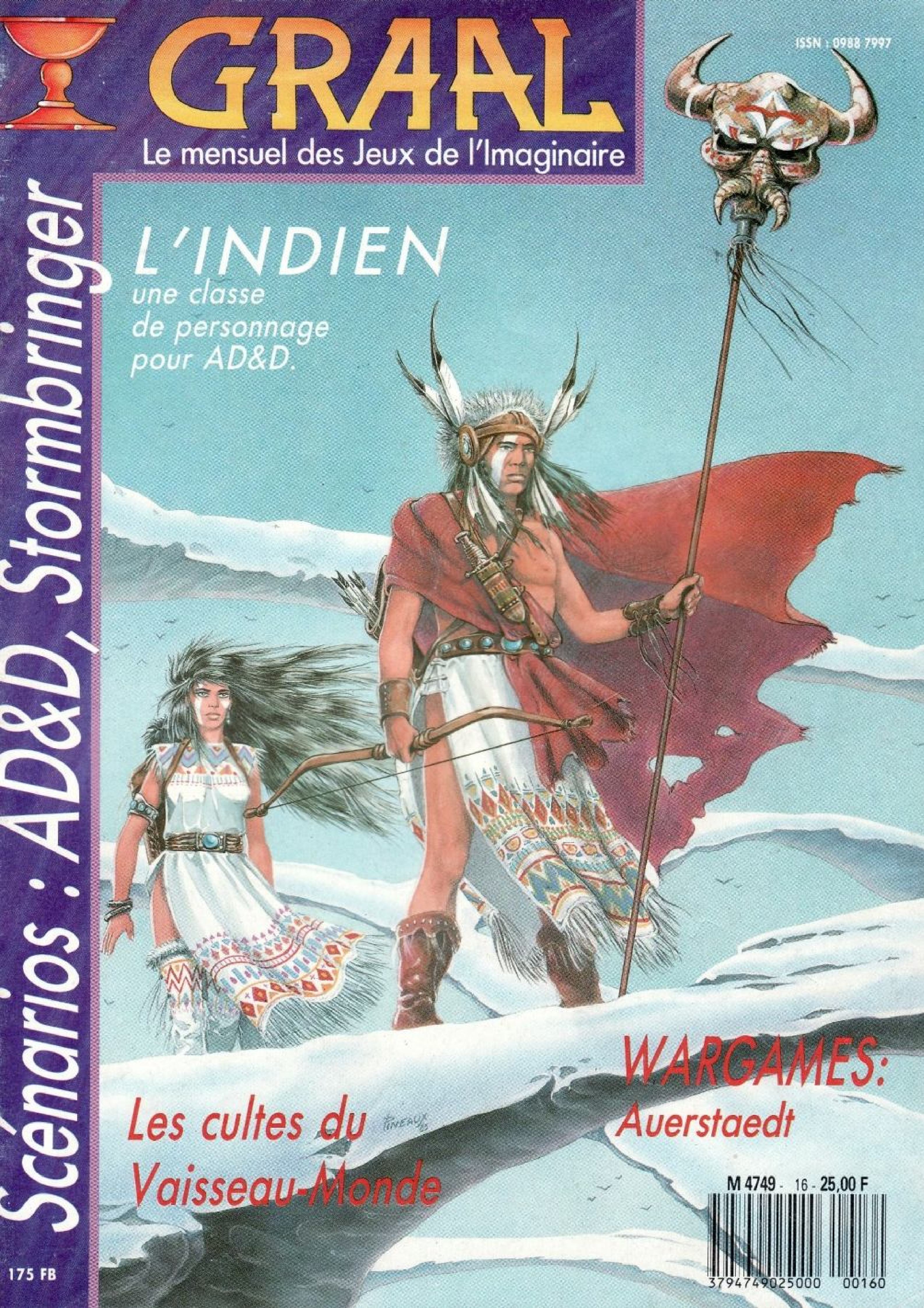

GRAAL
ISSN : 0988 7997
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
Scénarios : AD&D, Stormbringer
L'INDIEN
une classe
de personnage
pour AD&D.
WARGAMES:
Auerstaedt
Les cultes du
Vaisseau-Monde
M 4749 - 16 - 25,00 F
3794749025000 00160
175 FB





sommaire

C'est rageant. On fait un beau numéro, avec une chouette aide de jeu, des plans super, bref on est tout fier de le montrer partout et crac ! la panne. Donc, pour des raisons techniques indépendantes de notre volonté comme ils disent à la télé, le précédent numéro est resté introuvable à Rennes, Nantes, Nancy, Strasbourg, Lille et Rouen. Mais pas de panique ! Voici un remède anti-frustration : si vous habitez une de ces villes, vous pouvez nous commander le GRAAL n° 15 pour 20F. Vous vous sentez mieux ? Bien. Vous allez en avoir besoin. Car on fait des misères à nos jeux favoris !

Une vieille loi de 1975 sur la protection de la langue française a resurgi inopinément et menace d'empêcher l'importation de jeux en anglais. Pour l'instant seul Transecom semble touché. Alors fausse alerte ou réel problème, nous vous tiendrons au courant. En attendant précipitez-vous sur la deuxième édition d'AD&D tant qu'elle est encore disponible...

S. O.

Ce numéro n'est complet qu'avec son supplément couleur de seize pages.

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire.* **N° 16. Mensuel. Mai 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20.
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Rédacteur en chef adjoint :** Francis Pacherie **Maquette :** Olivier Massebeuf et Muriel Girard **Illustrateurs :** Didier Baudry, Olivier Frot, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Séverine Pineaux **Couverture :** Séverine Pineaux **Photos :** Philippe Plantrose **Photogravure :** EFA, Ph. des Plantes, Paris **Impression :** Berger - Levrault, Nancy **Distribution :** NMPP **Dépôt légal :** mai 89 **Commission paritaire :** 69630

Cry Havoc est édité par Rexton ; AD&D par TSR - Transecom ; Stormbringer par Chaosium - Oriflam.

*Les figurines présentées ce mois-ci sont les dernières productions de **Prince August** pour JRTM.*

Faites-nous parvenir vos annonces de manifestations avant le 20 mai si vous voulez qu'elles paraissent dans le prochain numéro.





L'ACTUALITE DU 30 AVRIL AU 31 MAI

ILS sont partout. ILS ont envahi les pages de ces échos, doucement, par courrier, insidieusement... On ne les a pas vus venir, et maintenant qu'ils sont parmi nous, c'est fini. Vous ne voyez pas qui ILS sont ? Mais... Mais enfin... les nom-composés-avec-tirets !

MANIFS

IVRY-SUR-SEINE

Le Grenier des Légendes mélange pour le plaisir de tous la BD et les jeux de rôles. Le festival du jeu de rôle et de la Bande Dessinée se tiendra dans la salle des fêtes de la mairie d'Ivry-sur-Seine, le 6 et 7 Mai. Les scénarios à difficulté variable combleront les débutants comme les confirmés. En plus, des scénarios basés sur des BD sont prévus. Entre autres, Denis Gerfaud sera de la fête, aidé de l'auteur de Sagamore Pilgrimage.

Pour mettre tout le monde en appétit, une soirée d'inauguration cinéma est prévue le 5 Mai, (vous pourrez voir si ce n'est pas déjà fait *Blade Runner* et *le Roi et l'Oiseau*). Les prix : 15 francs par jour, un forfait 60 frs est prévu pour ceux qui voient en plus les films.

Renseignements Jérome Boulbès 103, avenue Georges Gosnat, 94200 Ivry. Tel 46 70 39 32 ou 45 53 29 99.

FONTAINEBLEAU

Un Grandeur nature préhistorique aura lieu les 20 et 21 Mai. Vous pourrez y incarner des cro-magnons type Guerre du Feu (les anthropologues me pardonneront). Le sujet... survivre tout simplement. Le roleplaying est poussé à bout et le livret d'inscription est livré avec un dictionnaire d'une cinquantaine de mots où vous apprenez que pisteur se dit *Ouhouuu*, Médecine, *Ouille*, c'est moi le plus fort, *Louk* et femme, *ouaouh* ! Les verbes correspondant s'obtiennent en ajoutant rrr. Exemple *Ouhouuurrr* signifie pister, *Ouaouhrrr* signifie ce que vous pensez ! C'est complètement délirant, il faut y aller si vous le pouvez. Inscriptions : 120 Frs ; Renseignements : A. Beaussant, Semaine de l'hexagone, 35 av G. Berger 35000 Rennes.

AULNOY - LEZ VALENCIENNES

Le club des Dragons du Campus organise les 6 et 7 Mai leur 4' tournoi multijeux. Le samedi, dépot de figurines pour le concours, pendant que les tentaculaires pourront jouer à L'Appel de Cthulhu. Le soir, une nuit du film fantastique sera proposée et le Dimanche, place au médiéval avec AD&D et Warhammer. Contact : Olivier Fèvre, Res. Univers. J. Mousseron, Rue du chemin Vert 59300 Aulnoy-lez-Valenciennes. Tel 27 42 56 56 poste C309

ARNOUVILLE - LES MANTES

Les noms composés attirent les rôlistes semble-t-il. Enfin, ceux-ci (entendez par là les Loups de l'Apocalypse) organisent le Dimanche 14 Mai à la salle des fêtes de Gargenvilles (Yvelines) un tournoi multijeux portant sur: AD&D, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, Paranoia, Star Wars, Trauma. Pour tous renseignements hurlez lors des nuits de pleine lune, ou bien contactez tout simplement *Les Loups de l'Apocalypse*, 4 rue des prés, Arnouville-les-Mantes 78790 Septeuil. Tel 30 93 99 39

CLERMONT-FERRAND

Pour les créateurs en herbe n'oubliez pas le concours de créateurs de jeux. Deux catégories : Jeux de rôle et Jeux de plateaux - Wargames. En vue d'une pré-sélection, envoyez vos dossiers à : Les Silmarils, Laurent Alonzo, 12 Rue du Maréchal Joffre 63000 Clermont-Ferrand. Tel 73 90 91 42

COMPIEGNE

Les étudiants de l'UTC organisent un tournoi le 27 Mai à Compiègne. On pourra jouer à JRTM, l'Appel de Cthulhu, Chill, la Compagnie des Glaces, Berlin 18, la Fureur de Dracula et Animonde. A ce sujet, Croc honore la manifestation de sa présence. Contact : Guilde de Compiegne, Les Clavière II, 75 rue Carnot 60200 Compiègne. Tel 44 20 99 77 poste 436 (journée), 44 40 22 63 (soir).



CLUSE

Dans le cadre de la manifestation "Carrefour jeune", la MJC de Cluse organise les 6 et 7 Mai la première convention clusienne des jeux de rôles et de wargames. Cette réunion prend la place laissée vacante par le Forum des jeux de rôles de la maison de l'enfance d'Annecy. La vocation de la petite nouvelle est de faire connaitre les jeux (jusque là, c'est classique) mais aussi de permettre les rencontres entre joueurs novices et professionnels. Le programme : des initiations pour AD&D, Star Wars, Marvel Super Heros, Maléfices, 3 Mousquetaires, (les initiations seront faites par des Maîtres costumés). Des Démos pour les jeux de figurines sur table et de jeux d'aventure sur ordinateur. Des expos variées et pour couronner le tout, un Killer et plein d'autres choses. Renseignements : MJC Cluse, Av Georges Clémenceau 74300 Cluse. Tel 50 98 76 66.

AIX-EN-PROVENCE

Le Samedi 20 Mai aura lieu à l'IUT d'Aix-en-Provence une journée portes ouvertes sur le Jeu (considérant qu'il a acquis ses lettres de noblesse, on lui met un grand J). Le tout est organisé par l'association IDEFIGEA et le club des Incorruptibles d'Aix. Des parties d'initiation et de démonstration seront proposées et un tournoi sur les jeux suivants : l'Appel de Cthulhu, Nouvelles Légendes Celtiques et JRTM. Renseignements: l'Archimage 15 rue des Marseillais 13100 Aix-enProvence. Tel 42 38 54 00.

VAUBAN

Chroniques du Rêve et Légendes d'Urnord organisent à Lille du Samedi 6 Mai 15h au Dimanche 7 Mai à 12h un tournoi de l'Appel de Cthulhu sur un scénario abominablement original qui saura vous tenir eveillé une nuit entière. Contact chez Boris au 20 78 23 45 ou Philippe au 20 09 87 57

CARNET MONDAIN

Le Noir Solitaire, bien connu des minitelistes, annonce son union avec Croc, courant septembre... A suivre.

CLUBS

WAMBRECHIES

Les "Glyphes de la Nuit" jouent de rôle et de stratégie à Wambrechies (nord). Venez nombreux casser, tuer, piller, brûler. Contactez Maxime au (16) 20 78 84 07 (après 19h) ou François au 20 51 58 13 (après 19h aussi).

ATHIES SOUS LAON

Naissance de la Guilde de Picardie des jeux de simulation. Son but : faire connaitre et pratiquer les jeux dans la région, entre autres JdR, WG, GN, JPI (comment voulez vous qu'un néophyte comprenne ce charabia !) Ils ont de grands projets : un grand recensement des joueurs picards, un congrès annuel, un organe de presse, le tout pour prévoir l'ouverture de 92. Pour les contacter (pour le recensensement ou pour adhérer) contactez : Guilde de Picardie des Jeux de Simulation, Rue des écoles, (Magasin Comod) 02840 Athies sous Laon. Tel 23 24 51 61.

R.A.J.R.

Rhône Alpes Jeux de rôle, une Loi 1901, reprend du service. Ils organisent cette année des Grandeurs Nature Médiévaux Fantastiques. Ils nous proposent plusieurs dates en Week Ends : Les 13, 14, 15 Mai, 3, 4 Juin, 24, 26 Juin et 14, 15, 16 Juillet. Pour tout renseignements : R.A.J.R. 109, rue Garibaldi 69006 Lyon. Tel 78 24 69 82 ou 72 00 04 25.

FANZINES

LA SALAMANDRE

Un tout nouveau tout beau zine, bimensuel Février-Mars (Gag !) 35 pages, premier numéro. Tout cela pour 13 Frs mais oui ! Dédié au jeu de rôle, il contient un scénario AD&D, des aides de jeux, et un article sur les Chaotiques-mauvais. Quelques monstres, des critiques sur les revues (non, pas les dents !).

FYFOS

Les Youkies volant de l'espace profond nous arrivent de Belteguse (28 pages 13 Frs). C'est un spécial Baston, des articles sur Fief 2 et Cry Havoc, un scénario Empire Galactique et Trauma.

BEFF 'TOH

Ils nous envoient le numéro 0 et le 1... c'est joli comme tout. C'est un petit zine format A5 (18 Frs) sur les jeux de rôle exclusivement. C'est le seul zine qui ait eu à ma connaissance une présortie au... Japon ! Au menu, des aides de jeu sur AD&D et une nouvelle. Dans le numéro 1, en plus, du Cthulhu.

LA FEUILLE

Le numéro 1 comprend 4 pages sympa, le numéro 2 nous est arrivé pendant le salon (le crétin qui demande quel salon a une claque). Edité par la guilde Flandre-Artois, il contient un concours, un jeu de carte inédit et accessoirement quelques nouvelles sur le Jeu... Join the Guild !



GALACTIC NEWS

Le numéro 4 du zine des jeux de SF est disponible (8 pages 30 Frs). En détail, le VR-09, un nouveau vaisseau et des articles de fond.

DONJON

Ecrit comme ça dans le texte cette pâle copie de Dunjeon (c'est ainsi qu'ils se qualifient eux-mêmes) est consacrée à... je lis l'hesitation sur les visages... oui ! Donjons et Dragons. Plein de scénars pour le jeu sus-cité, plus quelques objets magiques pas piqués des hannetons et des monstres pas piqués des vers.

INFOZINE

Est distribué à nos amis belges faisant parti de la Guilde. Il contient presque exclusivement des infos sur le Grandeur Nature Aratorix 3, ainsi que les règles du jeu qui sont celles de la Guilde de Bretagne.

J'Y ETAIS...

Coupe d'Europe de Jeux d'Histoire

Les 22 et 23 Avril dernier ont vu se dérouler la 5° édition de la Coupe d'Europe de Jeux d'Histoire, organisée à Paris par la *Confédération Européenne des Jeux d'Histoire et les Grandes Compagnies de l'Est Parisien.* Neuf nations étaient représentées cette année, qui avaient dépêché leurs meilleurs joueurs après sélection nationale dans chacune des quatre règles proposées :

- Renaissance : 2° édition WRG 15 mm
- Antique : 7°édition WRG 15 mm
- Médieval : 6° édition WRG 25 mm
- Empire : Newbury Fast Play 15 mm.

Inéluctablement, le 25 mm laisse donc la place au 15 mm dans la plupart des grandes compétitions internationales. Comme chaque année les professionnels avaient fait le déplacement, y compris nos amis britanniques de chez Donnington / Newbury et de chez Battle Honours qui faisait découvrir aux yeux du public un tout nouveau logiciel de gestion de bataille napoléonienne (prometteur ?).

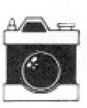
Le public est aussi venu plus nombreux cette année, malgrè la modeste publicité qui avait été faite de l'événement. La France compte à l'issue de ces journées deux champions d'Europe comme vous pouvez le voir ci-dessous ; ce brillant résultat n'est cependant pas le fidèle reflet de la situation du jeu d'histoire en France qui attend toujours son développement.

Les résultats

7ème	Smith	GB	17
	Van Wambecke	Bel	16
	Dare	GB	15
6ème	Krönke	All	19
	Norris	GB	15
	Lebrun	Fr	13
Rennaissance			
	Timothy Wickens	Fr	16
	Alan Cleghorn	Irl. du N.	15
	Russel Ball	GB	12
Empire			
	Vivier	Fr	15
	Anees	GB	15
	Nachstein	All	13
Equipe			
1er :	Grande Bretagne		
2ème :	France		
3ème :	Allemagne		

D.J.

NOUVEAUTES



Le Big Rédac n'était pas à l'aise dans ses nouveaux locaux. Des mouvements "de réorganisation" l'avaient fait changer de bureau, celui-ci était plus petit... et Mike Rodd était en retard pour ses News ! Un rédacteur passa sa tête en travers de la porte. "J veut vous voir...". Damned ! Et en plus le Boss venait fourrer son gros nez ici ! La porte s'ouvrit en grand. 'J' entra, précédé par l'odeur douceâtre de son parfum au Jasmin. Son immense silhouette emplit les deux tiers de la pièce. "Bonjour le Rédac." marmonna-t-il de sa voix atone. "Bonjour J" répondit le Big Rédac; "Bon footing ce matin?" "Oui... Pas mauvais." Le Big Rédac fit un effort pour ignorer les deux porteurs à bout de souffle que cachait le fauteuil de J et se concentra sur la face de bambin trop vite grandi de son supérieur hiérarchique. "J... On a reçu les News françaises de Mike Rodd !". "Faites voir..."

WARLORDS

Une nouvelle maison d'édition "Never give up never compromise" s'est revélée durant le salon. Leur premier jeu s'intitule **10.000$ Reward** (vendu environ 100 Frs), un jeu sur le Far-West. Ils éditent une cassette d'ambiance pour agrémenter leur jeu... A suivre donc.

BASTET ARTEFACT

Est une societé qui fait des décors et des **socles en résine** pour les figurines, qui sont nettement plus décoratifs que les habituels socles en métal. Vous pouvez les trouver dans toutes les bonnes boutiques.

JEUX DESCARTES

Pour l'Appel de Cthulhu : **Cthulhu 90** est légèrement retardé, il nous est annoncé pour début mai (à ce train là, il y a des chances qu'il sorte vraiment en 1990 !). Ce mois-ci, un nouveau module arrive : **Les Oeufs de Karlatt**.

Paranoïa : Une nouvelle version des règles doit être disponible actuellement.

Star Wars : vous pourrez bientôt vous faire des combats spatiaux made in France : Star Warriors traduit arrive et il s'appelle **Les guerriers des étoiles** (vendu environ 210 Frs).

A la rentrée, vous pourrez pro-



fiter d'une traduction d'**Illuminati**, mais si vous êtes sages. Pour le reste de l'année, Descartes pense développer des extensions pour ses jeux plutôt que d'en lancer de nouveaux, à vos bourses donc, les compléments arrivent !

LUDODELIRE

Fou de Pub est un nouveau jeu de société. Présenté au salon (et sponsorisé par Canal +, à juger par le nombre de logos que l'on voit sur le plateau de jeu...), il se distingue par les buts fixés aux joueurs : ils sont fixés au début par des cartes objectifs, mais ceux-ci sont différents, voire contradictoires. Les requins fans d'embrouilles apprécieront.

SIROZ PRODUCTIONS

Outre la **quatrième édition de Bitume**, vous pourrez trouver dans les bonnes boucheries **Athanor la terre des mille mondes**. C'est un jeu de rôle post-apocalyptique où les personnages mutent suivant l'endroit où ils se trouvent à un rythme effréné... Argh !

ORIFLAM

RuneQuest : cela devait s'appeler Les sentiers de la pomme, cela se nomme dorénavant **Le Mont Arc-en-ciel**... Et c'est la traduction d'Applelane. Annoncé avec quelque fougue pour Mars, **Genertela** sort sagement ce mois-ci. Il s'agit d'un supplément sur le continent nord de Glorantha.
Pour Hawkmoon et Stormbringer, pas de panique des suppléments arrivent.

TRANSECOM-TSR

Drame pour les fans de Donjons. A cause d'une loi sur la **protection de la langue française** cette firme se voit momentanément interdire le droit de vendre des jeux de rôle en anglais. L'affaire suit son cours et menace de toucher d'autres sociétés diffusant jeux et extensions. En attendant, vous risquez bientôt d'avoir du mal à trouver la deuxième version d'AD&D...
Quand même une bonne nouvelle : **le livre du joueur** (2° édition) est annoncé pour fin Juin ou début Juillet.

SOCOMER

On en parle quand même : **Auerstaedt** est le premier wargame de la collection "Vive l'Empereur". Conçu par Didier Rouy, du Cercle de Stratégie, il sera bientôt suivi du second tome : **Hanneau**, qui paraîtra en Octobre 89. **Friedland**, le troisième tome est d'ores et déjà en préparation. Pour plus de détail, allez p. 20.
Une nouvelle collection 10 batailles de... Ce sont des livrets *faits à la fois par des historiens et des sommités du Jeu de Guerre avec figurines. Le premier est La guerre de cent ans et sort en juin.*
Sera aussi disponible en Juin le Dossier spécial Norvège, avec un wargame en encart.
Le Hors Série n° 2 de GRAAL consacre 100 pages à Lovecraft et l'Appel de Cthulhu pour tout vous apprendre sur ce thème.

GRENADIER

Deux nouveaux **dragons** : le Blue Dragon II et le Copper Dragon II. Une boite de figurines sur le Roi Arthur (Ref 60-10). Un char de guerre des Généraux Orcs (Ref 9005). Plus de nouvelles références pour Fantasy Race, la nouvelle gamme de Julie Guthrie.
Petite nouvelle sympa : Hexagonal est maintenant le distributeur exclusif de Grenadier.

CITADEL

De toutes nouvelles figurines dont voici le détail...
Adeptus Titanicus : On nous promet des Robots Impériaux.
Warhammer 40.000 : de nouveaux Seigneurs Orcs et des Renégats Orcs, des Aigles de la mort (ce sont des space marines), des éclaireur Eldar. On annonce aussi des Gret Chins (des Gobelins de l'espace).
Warhammer : un char en boite : le Predator et une boite de Squats en plastique.
Blood Bowl : le rouleau de la mort des Nains débarque sur les terrains... la Grosse Bertha peut aller se rhabiller. Sortie des Snotlings et Halflings.

Pendant que J posait son regard de morue en mal d'eau de mer sur les News françaises, j'émergeai dans un bar crasseux de Buenos Aires. L'entraîneuse aux lèvres purpurines s'approcha en roulant des hanches et me passa sa main dans les cheveux. "Un café ?" me dit-elle. Je me rappelais de son nom, Pascuas Rutillez et qu'elle m'apportait les News espagnoles. Je préferais ne pas me souvenir de la nuit dernière et je rangeai la feuille qu'elle me tendait dans l'enveloppe des News Internationales...

GAME'S WORSHOP

Sortie dans un futur proche de **Judge Dredd** en hardback (en couverture cartonnée quoi !), qui est une compilation des règles plus une partie du compagnon. A noter qu'une seconde édition des règles de notre juge favori est prévue pour l'année prochaine.
Blood bowl fait des petits : voici **Dungeon Bowl**. Le principe est le même, sauf que cela se joue dans des cavernes, que le ballon est entouré de piquants et... enfin je n'en dit pas plus sauf qu'il sera vendu 20 Livres (environ 200 Frs).
Pour les fanas de la belote, voici **Combat Cards** un jeu de carte avec des figurines avec des caracteristiques qui symbolisent la valeur de la carte.
Début Juin, arrivée des **Trolls Games**. Ce sont des jeux très simples pour les fins de soirées après le Pub. Livrés avec une cassette de chant de Trolls ils s'appellent **Hungry Trolls and Goblins, That's my leg...** étonnant non ?



I.C.E.

Du nouveau pour Rolemaster : **Shadoworld** master box : une boite qui contient deux livrets d'environ 60 pages. Il s'agit d'une présentation du monde, doublée d'une carte poster couleur. De plus, on nous annonce la sortie du premier module de campagne pour le même shadoworld, il s'appelle **Quellbourne**. Sortie aussi du premier module d'aventure : **Journey to the Magic Isles**.
Pour Star Strike un livret de présentation des nouveaux vaisseaux arrive, cela s'appelle **A Vessel compendium N° 1**.

JOC INTERNACIONAL

Le sympathique éditeur espagnol a traduit nombre de scénarios pour l'Appel de Cthulhu : Solo contra el Wendigo, El Manicomio, Fragmento de Terror. A venir : **El terror que v... no de las estrellas**. Un modu... original est en cours de co... ception et pour la fin de l'ann... 89, nos amis outre-pyrénné... auront un compagnon sur l... années 20 en Espagne. A s... gnaler la sortie de **Lider** N° ... revue sur les JdR.

E.G.C. EDITIONS

Nos amis suisses sont de r... tour. Après Laborinthus (distr... bué sur notre territoire par Dr... gon Radieux et qui vous e... présenté page 12), ils nous a... noncent la suite de la tétralog... de **Marrouques**. Ce suppl... ment sera distribué en fran... en Juin.

G.D.W.

Space 1889 : la gamme s'... grandit, après cloudship a... gunboats, voici venir **Beas... men of Mars**, une aventur... ainsi que **Conklin's Atlas ... the World** et differents compl... ments sur la marine anglais... **Victorian Adventure** et **Br... tish Gunboats**.

Twilight 2000 : **Last Battle** ... un wargame gérant un comb... naval.

FASA

Le **Wolf Dragon Source Bo...** est un livret détaillant le pl... celèbre régiment de BattleMa... (régiment dont fait partie en... autres la Veuve Noire).
The **War Book Part II** est ... descriptif du début de la ... guerre de succession de 302... 3030. Il contient des plans ... couleur et des descriptio... techniques.

Après avoir posté ma lettre ... GRAAL, je partais à la rech... che de tuyaux sur les nouvea... tés Chaosium : Prince Vali... Ca allait être dur...



4ème

DU JEU

UN VISITEUR AU SALON...

Le salon du jeu de "réflection" (faute d'orthographe relevée sur un panneau officiel) se cache au fond du hall n° 4 du parc des expositions. Pour l'atteindre, il faut traverser le salon de la Maquette et du Modèle réduit. On s'attarde devant le plan d'eau où naviguent des bateaux radio-commandés et la zone protégée par les filets où évoluent des avions. Un arrêt s'impose pour admirer les maquettes de véhicules militaires. Elles composent de véritables tableaux en trois dimensions : "Après l'Apocalypse" représente la carcasse d'un hélicoptère enlisé dans un marais vietnamien. Un autre tableau montre une jeep accidentée en plein désert. Le conducteur est rentré dans un palmier, le seul arbre, probablement, à des kilomètres à la ronde. Des brancardiers évacuent le malheureux sous le regard narquois des soldats d'une colonne motorisée.

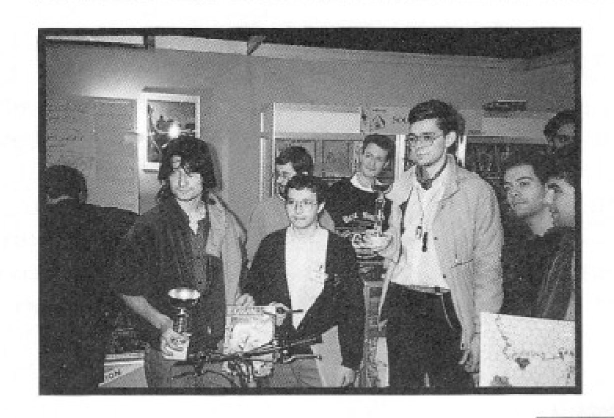
Le plus beau stand est celui des "amis de la vapeur vive". Ils disposent d'un réseau ferré miniature où circule une locomotive assez puissante pour tirer le poids d'un homme. Le démonstrateur s'installe à califourchon sur le tender et alimente la chaudière avec une minuscule pelle à charbon.

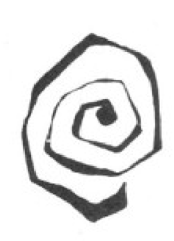
Bien peu d'attractions sensationnelles par rapport à tout cela du côté des jeux de réflexion ; mais dans ce secteur le public ne se contente pas de regarder, il participe ! De nombreuses activités lui sont proposées : jeux de rôles, de plateaux, parties de dames en simultané, concours de tir au pistolet marqueur, duel dans le style Highlander, match de Bloodbowl grandeur nature... Des wargameurs déplacent leurs armées sur des champs de bataille minutieusement reconstitués. Ailleurs, on teste de nouveaux jeux ou de nouvelles manières de jouer : les fans d'Amirauté utilisent un ordinateur pour simplifier la gestion des règles.

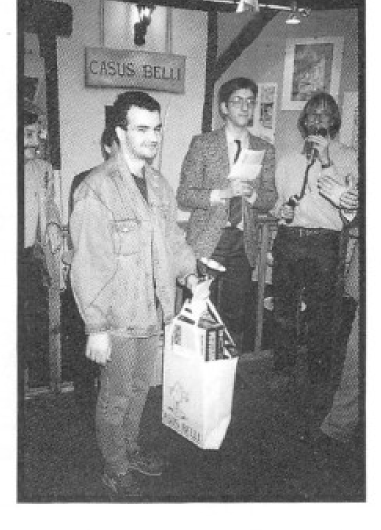
Chacun se concentre sur sa partie malgré le vacarme ambiant. Les hauts-parleurs fonctionnent à plein volume et, du salon de la Maquette, montent des grondements de moteur et des hurlements de sirène. J'admire les champions de dame capables d'affronter simultanément plusieurs adversaires dans de telles conditions ! Grincheux, je me plaindrai également du manque de tables et de chaises aux heures d'affluence.

Ceci dit, les organisateurs font ce qu'ils peuvent pour vous rendre service : vous cherchez des joueurs pour une partie de Légendes Celtiques ? Aucun problème ! Demandez à l'animateur de passer une annonce au micro. Dans les minutes qui suivent, des volontaires se présentent. La plupart connaissent bien le jeu de rôles et tous sont motivés. Ils tirent rapidement leurs personnages et se lancent dans la partie avec enthousiasme. A leur contact, le MJ le plus blasé retrouve le plaisir de jouer. Voici pourquoi je suis allé au salon sept jours de suite. J'y reviendrai l'an prochain, pour le plaisir de rencontrer des joueurs passionnés.

Alexis Lang







Prêt à partir sur son VTT Peugeot, son trophée à la main, c'est Nicolas Loubier, le vainqueur de la Coupe de France de Wargames, à côté du créateur du jeu, Didier Rouy. Et c'est Omar Jeddaoui qui a remporté le Championnat de France de Wargames : deux éminents collaborateurs de GRAAL.





Une vue d'un des espace-jeu : beaucoup de monde, surtout les week-end.



Des jeux pour tous les goûts : ici des amateurs de wargame sur figurines en pleine démonstration.

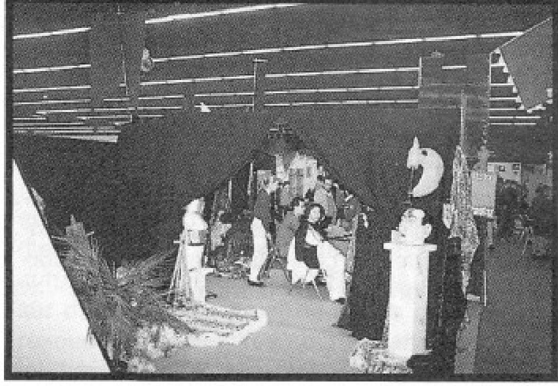
SALON

DE RÔLE

Le roi-squelette de l'association Balanoï accueillait gentiment les visiteurs...









Tout de noir drapé, le stand commun des Guildes de Bretagne et de Normandie : parmi les rares clubs à avoir faits le déplacement.

Sous le regard d'une foule médusée : execution capitale après un duel : il a perdu, il doit mourir.





Le Gentil Animateur de Fun Radio fait du bruit. Comme s'il n'y en avait pas déjà assez...

UN PROFESSIONNEL AU SALON...

Si le salon peut être considéré globalement comme un succès pour le public et les joueurs, le bilan du côté des professionnels parait plus difficile à établir. Nombreuses en effet étaient les sociétés cette année qui n'avaient pas fait le déplacement ; citons Oriflam (Stormbringer), Hexagonal (JRTM), Transecom (AD&D), Kenner-Parker (Diplomacy), Schmidt (l'Oeil Noir)... Aucune companie étrangère non plus n'était présente. Enfin, aucun club de jeux, aucune fédération nationale (mise à part celle du jeu de Dames) n'était dignement représenté.

Pourquoi tant d'absences à ce salon qui par ailleurs draine de nombreux visiteurs ? On peut avancer plusieurs hypothèses.

Les coûts : être présent sur le salon de la maquette demande un lourd budget qui se répartit dans différents postes : la location du stand, son aménagement, le transport, le logement pour les provinciaux,...

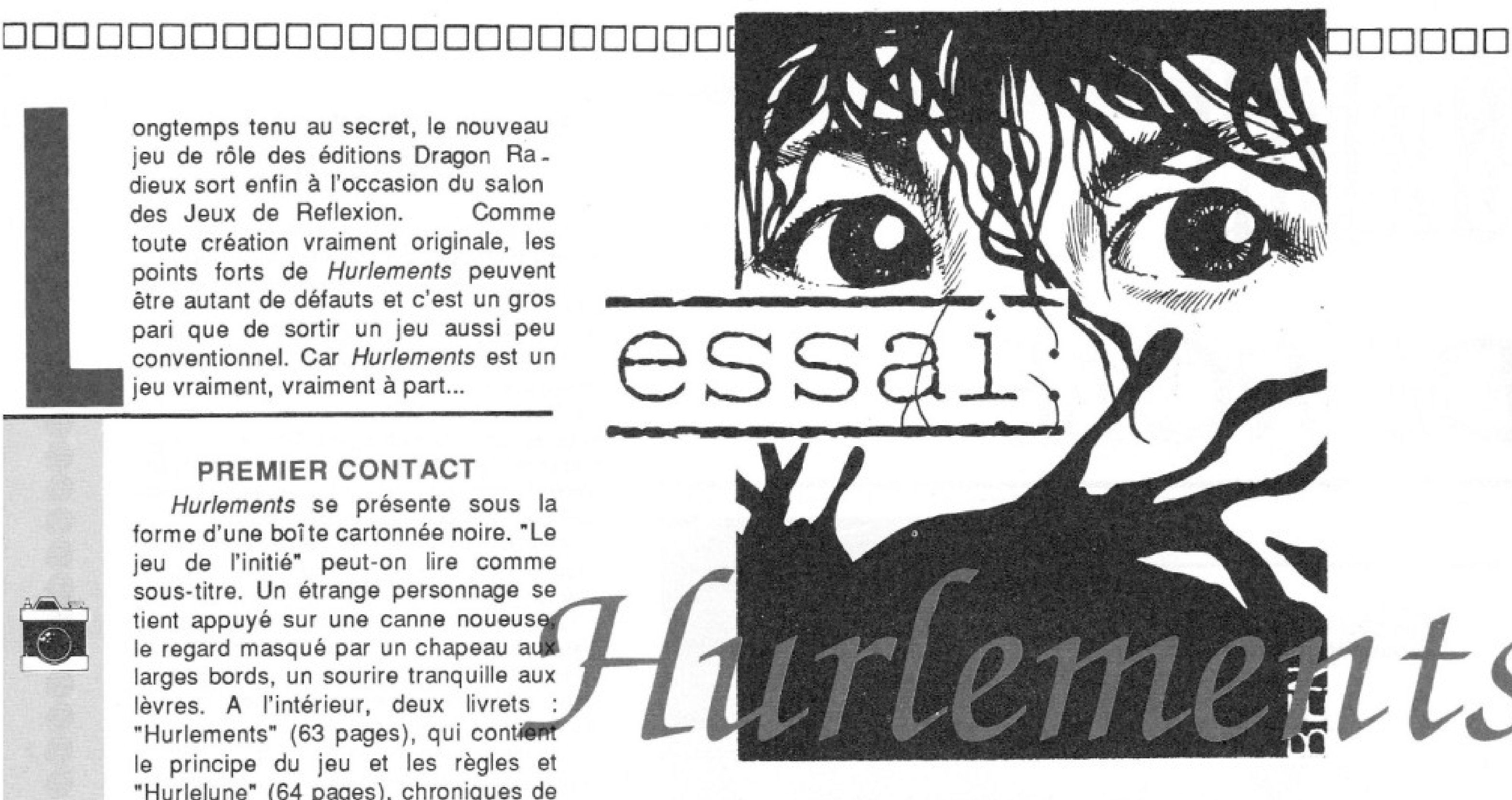
Le dilemme des distributeurs : ceux-ci (qui vendent aux magasins), s'ils viennent au salon y concurrencent les boutiques. Aussi certains font acte de présence mais ne vendent pas (Rexton) donc perte d'argent. On comprend dès lors que la plupart ne désirent pas venir, d'autant plus que leurs clients (magasins) ne se déplacent pas pour passer commande pendant le salon.

Le manque de promotion : c'est un autre facteur important pour expliquer cette relative désertion. Toute la campagne de promotion est axée sur le salon de la maquette ; celui des jeux de réflexion y est à peine mentionné. Or le seul véritable intérêt qu'attendent les éditeurs d'une telle manifestation, ce sont les retombées promotionnelles, susceptibles de faire découvrir les jeux de réflexion à un public nouveau. Songez : aucune grande manifestation (on ne saurait qualifier ainsi le championnat de France de wargames, ou un tournoi de JdR) n'était prévue. Il n'aurait pourtant pas été difficile d'organiser une compétition d'échecs par exemple, avec les meilleurs mondiaux, qui aurait joué le rôle de locomotive...

Image de marque : Enfin, on peut s'interroger sur l'image de marque que ce salon crée autour du jeu de simulation et même se demander si le Bloodbowl grandeur nature, les démos de combat GN et autres comportements étranges des joueurs ne font pas plus de mal au Hobby que tous les articles de... (choisissez une initiale) jamais publiés dans la presse généraliste. Quoi qu'il en soit, nombreux sont ceux qui ne désirent pas associer leur nom au salon pour cette raison.

Attention, ce tour d'horizon ne serait pas complet si l'on ne rétablissait pas l'équilibre dans l'autre sens. Les magasins (si on leur laissait vendre ce qu'ils veulent), les magazines (qui ont pu dialoguer avec leurs lecteurs), les jeunes éditeurs (qui ont besoin de publicité et de contact) et les plus expérimentés (qui présentaient leurs nouveautés) ont fait une bonne opération. L'heure est au bilan, à chacun de tirer ses conclusions. GRAAL était présent cette année et le sera encore l'an prochain. □

D. J.



Longtemps tenu au secret, le nouveau jeu de rôle des éditions Dragon Radieux sort enfin à l'occasion du salon des Jeux de Reflexion. Comme toute création vraiment originale, les points forts de *Hurlements* peuvent être autant de défauts et c'est un gros pari que de sortir un jeu aussi peu conventionnel. Car *Hurlements* est un jeu vraiment, vraiment à part...

PREMIER CONTACT

Hurlements se présente sous la forme d'une boîte cartonnée noire. "Le jeu de l'initié" peut-on lire comme sous-titre. Un étrange personnage se tient appuyé sur une canne noueuse, le regard masqué par un chapeau aux larges bords, un sourire tranquille aux lèvres. A l'intérieur, deux livrets : "Hurlements" (63 pages), qui contient le principe du jeu et les règles et "Hurlelune" (64 pages), chroniques de la lune de sang, qui offre un panorama du moyen-âge, des différents animaux et trois scénarios. Un écran pour le maître vient compléter le tout.

ET SI TOUT CECI N'ETAIT QU'UN JEU ?

Si vous ne voulez pas être maître à *Hurlements* et que tout ce que vous entendez sur le sujet attise votre curiosité, un conseil, ne lisez pas plus loin, poussez plutôt votre meilleur ami à l'acheter. Sinon... Et bien parlons-en!

Installons-nous et tirons un personnage. Jetez un D4 et un D12, stop, votre perso est créé... Ne cherchez pas la feuille de personnage, il n'y en a pas. En effet la première originalité de *Hurlements* est que vous ne jouez pas n'importe qui, vous vous incarnez vous. Le joueur et le personnage, c'est la même chose. Le Maître de Jeu vous prend à part et vous décrit grelottant et contusionné, accroupi dans une forêt épaisse, blessé par les rayons du soleil, avec un horrible goût de pourriture dans la bouche. Un homme s'approche de vous et vous parle. Vous voulez lui faire peur et vous poussez un cri d'une force incroyable. Une douleur fulgurante traverse tous vos membres, vous êtes prêt à jeter votre masse de trois cents kilos sur cet ennemi. Celui-ci vous adresse la parole en vous appelant par votre prénom, en vous adjoignant de le suivre et votre fureur s'éteint d'un coup. Il vous emmène à l'orée de la forêt, à un campement formé de chariots. Vous êtes entouré par des gens qui vous souhaitent "Bienvenue à la Caravane", vous tombez au sol, on vous recouvre d'une couverture... C'est ainsi que l'aventure commence dans la France en 1010.

EST-CE VRAIMENT UN JEU ?

Les joueurs sont des personnages qui peuvent se transformer en animaux : Ours, Loup, Chat noir, Grand- Duc... (l'animal est déterminé par le jet de D12 fait au début). Leur étrange pouvoir a fait d'eux des parias, car leur transformation est incontrôlée et ils n'ont aucun souvenir de leurs actes passés. Ces *Lycanthropes* (c'est le terme générique utilisé dans le jeu) se sont regroupés en une Caravane qui sillonne le pays. Elle est sous l'autorité du *Veneur*, un personnage mystérieux qui amène à la Caravane les personnages découvrant leur don.

La vie au sein de la Caravane est strictement organisée, mais personne n'est obligé de rester, tous peuvent la quitter du jour au lendemain. La seule règle à ne pas enfreindre, c'est de révéler la véritable nature de la Caravane et d'attirer le courroux des hommes sur le petit groupe (courroux dont on imagine fort bien la forme et la violence, vue l'époque). Le Veneur est le chef spirituel de la Caravane. C'est lui qui indique les endroits où camper et la direction à prendre. C'est un personnage extrêmement important, car c'est lui qui a "révélé" les joueurs. Ceux-ci n'ont d'ailleurs aucun souvenir d'événements antérieurs à leur rencontre avec le Veneur.

Chaque type de lycanthropie a ses "entraineurs" qui apprennent aux personnages comment ne plus subir les tranformations et ne plus ressentir la douleur. Ces enseignants sont des *Chevaliers*. Les joueurs se nomment des *Questeurs*. Le Veneur souvent absent est suppléé dans sa tâche de guide par l'*Initié*, qui veille sur la Caravane.

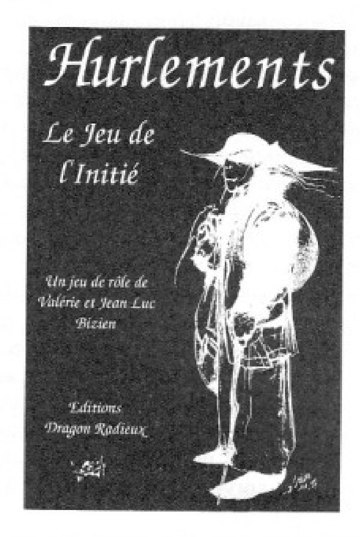
Celle-ci organise des spectacles et on a rarement vu des animaux plus intelligents, ni plus habiles à faire des tours (et pour cause, ce sont des lycanthropes !). Ces spectacles permettent à la troupe de vivre, de se déplacer sans attirer outre mesure l'attention du commun des mortels et de recueillir çà et là des *Errants* (des lycanthropes ne controlant pas leur transformation) qui sont leurs frères.

LA REINCARNATION

Les personnages voient toujours dans la mort la fin de tout, mais ici, ce n'est pas le cas. En effet, un personnage mort se réincarne quelques années plus tard et peut revêtir son ancienne forme animale, ainsi qu'une autre liée à sa nouvelle vie. Le même personnage va ainsi naviguer au cours de l'histoire et au gré des événements, il améliorera ses capacités, mourra, sera à nouveau recueilli par la Caravane, etc. Au fur et à mesure que le temps passera, le joueur connaîtra de nouvelles choses, il deviendra chevalier de l'Ombre et du Feu, chevalier de la Chimère, du Dragon... et enfin Grand Veneur. Là il sera prêt. Il quittera le monde et il deviendra compteur d'aventure, soit Maître du Jeu ! C'est là toute l'originalité du jeu, faire une immense boucle à travers les siècles et revenir au point de départ.

DES DES POUR FAIRE DU BRUIT DERRIERE L'ECRAN

Pour le Maître de jeu, le système n'est pas plus compliqué que pour le joueur. Trois caractéristiques suffisent à vous définir : Mental, Réflexe, Physique, le score variant de 0 à 30 pour un humain normal. A la moyenne humaine, vous ajoutez un bonus suivant l'alter égo animal que le joueur revêt. Un système d'habilité est founi où chaque compétence dépend d'une ou plusieurs caractéristiques, mais selon l'auteur, il n'est pas utile. Quelques tables fort simples vous permettent de simuler le combat... C'est fini, on ne nage pas dans la complexité.



DU POUR ET DU CONTRE

Comme vous avez pu en juger, *Hurlements* s'adresse à un public averti, adulte sinon de corps au moins d'esprit et résolument tourné vers un autre type de jeu. Le maître doit être sûr de lui car ici, point de règles pour résoudre les difficultés, tout dépend de lui. Les profanes n'auront pas de problème à s'insérer dans le jeu, les joueurs expérimentés non plus, ce sont les joueurs débutants (style *Donjons et Dragons*) qui n'y comprendront rien.

On ne peut qu'admirer le travail de recherche des concepteurs, l'ouvrage se lit plus comme un roman que comme un jeu, et c'est là le principal reproche que l'on peut faire à *Hurlements.* Dans un antique numéro de *Runes*, on appelait cette manière de jouer "raconter une histoire". Tout est tourné vers celle-ci dans *Hurlements* ; elle est superbe, on a vraiment envie d'y participer, mais on ne voit pas vraiment comment s'y insérer. Là où il faudrait des règles précises pour le maître, on ne trouve que des allusions.

Exemple : un Chevalier de la Chimère peut apparaître dans le rêve de quelqu'un (sous la forme d'une chimère justement) et peut y intervenir. Comment s'y prendre en terme de jeu? "Un lycanthrope se trahira toujours aux yeux d'un de ses semblables par des attitudes (...) imperceptibles à d'autres". Est-ce une compétence ? Là encore, c'est le flou. D'autres aspects du jeu sont carrément passés sous silence, notamment le côté "pratique" des transformations, leurs fréquences, etc. Par ailleurs d'autres faits d'une importance mineure sont montés en exergue, merveilleusement contés, mais quelques fois inutiles au sein des règles d'un jeu ; et on peut même trouver le ton du récit à la limite du pédant par endroits. Des joueurs motivés guidés par un bon maître pourront passer outre ces difficultés, mais les autres pourraient voir leurs parties sombrer dans le ridicule.

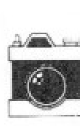
Hurlements est néanmoins un bon jeu. Loin de *Cthulhu* et de *Maléfices*, il émane de lui, sans conteste, une réelle atmosphère. Si vous vous sentez aptes à y entrer, achetez-le sans hésitations, vous trouverez là une trame assez intéressante pour bâtir des histoires cohérentes et assez lâche pour vous permettre de vous exprimer et de personnifier vos aventures.

Si vous cherchez plutôt un système de règles solides, assorties de monstres costauds, *Hurlements* n'est pas votre prochain achat . Mais... tout le monde peut changer... □

Michel Rodriguez



GUEST STAR : JEAN-LUC BIZIEN



GRAAL : Hurlements, c'est vraiment un jeu très spécial, cela n'a pas posé de problème pour son édition ?

J.L. Bizien : Nous avons cherché à faire quelque chose de médiéval, ce qui à fait hurler les éditeurs. On nous a pris pour des doux dingues lorsque on a proposé ce que les gens appelaient un jeu médiéval fantastique de plus, alors qu'on leur annoncait avoir trouvé quelque chose de réellement différent.

G : C'est vrai que le jeu dégage une ambiance assez particulière, comment pourrais-tu la qualifier ?

J-L B : Bonne question ! C'est du médiéval fantastique réaliste. Cela se rapproche beaucoup plus d'oeuvres litteraires du type du *Nom de la Rose* que de sagas à la Howard.

G : Pour Hurlelune, comptez-vous éditer d'autres livrets semblables ?

J-L B : Nous pensons en faire le supplément régulier (trimestriel). Dans un premier temps, nous allons fournir un maximum de données sur le Veneur, une sorte de bibliothèque de renseignements siècle par siècle, ainsi que des précisions sur chaque animal. D'ailleurs le prochain Hurlelune contient un topo complet sur le Loup. Par la suite, nous voudrions que Hurlelune soit une tribune de nos lecteurs, pour mieux répondre à leurs besoins.

G : Pour les animaux justement, vous avez laissé de côté l'aspect "technique" des transformations...

J-L B : Nous sommes passés très vite dessus car nous ne voulions pas tomber dans l'excès "Loup-Garou de Londres" ! Les Errants souffrent car ils n'acceptent pas leur double nature et c'est par le biais de l'entraînement, qu'ils prennent conscience de leur ego animal et qu'il s'acceptent en tant que tel.

G : Cette double nature n'empêche pas que dans Hurlements, on se joue soi-même. N'est-ce pas une limitation dans le jeu de rôle ?

J-L B : Je trouve qu'au contraire, c'est un bon retour aux sources. A l'heure actuelle on peut jouer, grâce aux jeux dans le commerce, tout et n'importe quoi. On s'est rendu compte que si justement nous recherchions ce côté réaliste, c'est qu'il y avait saturation des autres formes de rôles. Cela peut être un plus pour un joueur de se jouer soi-même. Il y a une plus grande prise de position du joueur, car il a toujours à l'esprit la notion de risque et de danger.

G : Pour le choix des animaux, les avez-vous choisi pour leur nature étrange ?

J-L B : Nous avons pris d'abord des animaux "courants" au Moyen-Age. Par contre en ce qui concerne le choix de la salamandre et du chat noir, en effet c'est pour leur côté étrange. D'ailleurs quand un joueur tire un loup, il en retire un sentiment de puissance terrible, tandis que suivant les aventure du Veneur, chaque personne peut avoir son heure de gloire suivant les situations.

G : Pour les scénarios, ne trouves-tu pas que les objectifs vont toujours se ramener à sauver des Errants ?

J-L B : Non. Dès l'instant que l'on se joue soi-même, on n'a plus la notion d'alignement. L'ouverture est totale car on sait comment nous nous réagirions à une situation donnée.

M. R.



EN ATTENDANT LE DMG...

C'est un combattant bardé de fer, la cape flottant au vent, jaillissant l'épée haute des entrailles de la terre sur son fier destrier qui remplace l'idole rougeâtre ou le magicien blanc des éditions précédentes. Cette fois-ci, le nom du père fondateur Gary Gygax ne figure plus sur la couverture et même si un hommage lui est rendu, AD&D se développe sans lui.

Le livre est imposant. Avec 256 pages, il enfonce son prédécesseur et attise la curiosité. Un rapide coup d'oeil permet de se faire une idée de la présentation : de nombreuses illustrations agrémentent l'ensemble, des pictogrammes permettent de repérer les grands chapitres et une bonne utilisation de la bichromie donne à l'ensemble un aspect des plus réjouissants... Bref, une amélioration qualitative évidente et immédiatement perceptible.

La première partie traite de la création des personnages. En 53 pages et quatre chapitres, tout est dit. Depuis les caractéristiques jusqu'à la règle optionnelle des compétences. Il ne manque que la feuille de personnage (dommage) et votre aventurier existe.

Le choix des races : les fanas de l'*Unearthed Arcana* seront déçus puisque les catégories multiples concernant nains et elfes ont disparues (et en particulier les Elfes Noirs). De même, les demi-orques disparaissent. Un ajout notable concerne les tables de génération de poids et de tailles et surtout de l'âge et des effets du vieillissement sur les caractéristiques, cela pour chaque race.

Les classes : exit les Cavaliers, Barbares, Voleurs Acrobates, mais aussi les assassins et les moines, trop exotiques. Cependant beaucoup d'innovations permettent de diversifier chaque classe, au profit d'un plus grand réalisme et d'une meilleure cohésion. Tout d'abord, le joueur a le choix entre quatre classes principales : combattants, mages, prêtres et rogues (filous). Chaque classe a sa propre table d'expérience et ses éléments communs, fidèles à l'esprit de la version de base ; mais dans chacune de nouvelles options sont disponibles.

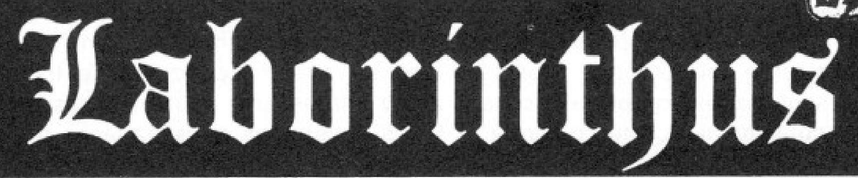
Les combattants : ils ne sont guère altérés (spécialisation d'arme pour les guerriers,...).

Magiciens et Prêtres : ils bénéficient d'une innovation de taille : la spécialisation magique. Représentée sous forme de domaines magiques pour les mages et de sphères d'influence pour les prêtres, cette spécialisation, non obligatoire, affine la puissance du lanceur de sort sur tel ou tel domaine. Les mages y gagnent un sort de plus par niveau, mais perdent la possibilité d'utiliser certains sorts. Les prêtres y gagnent des capacités différenciées selon la divinité servie mais sont limités quant aux sorts utilisables. Les clercs, éléments inamovibles de la première édition, existent toujours et servent une religion alors que les prêtres eux servent une divinité. Il y a là une ambiguité certaine.

Les illusionnistes deviennent des magiciens spécialisés et les druides bénéficient même d'une nouvelle jeunesse au-delà du 16' niveau.

Les Rogues : ils ne sont pas laissés

essai:



DU JDR CONSIDERE COMME UN ART...

Laborinthus est un jeu de rôle suisse en français. Les aventures se déroulent dans un univers médiéval-fantastique influencé par *Rêve de Dragon*. Les règles sont originales et parfois même surprenantes...

UN OBJET D'ART ?

Laborinthus n'est pas un jeu ordinaire. Il se distingue par son prix (600F !) et sa présentation luxueuse. Son coffret noir et doré contient un livret de règles, un "scénarium", trois jeux de cartes et quelques accessoires. Photographies, gravures et reproductions d'aquarelles accompagnent les textes.

Pour son auteur, aucun doute, *Laborinthus* est une oeuvre d'art. Jugez plutôt : *"Voici un jeu, un objet d'art, un jeu d'art mais un vrai jeu qui s'explore comme un récit"*. Dans un *"monde fascinant"*, *"tout mouillé d'imaginaire"*, vous vivrez *"des récits troublants qui n'iront pas sans vous entraîner au coeur de vos passions les plus sombres et les plus secrètes"*...

Personnellement, je suis insensible à *"la profonde alchimie de Laborinthus"* mais j'ai découvert dans ce jeu quelques idées intéressantes :

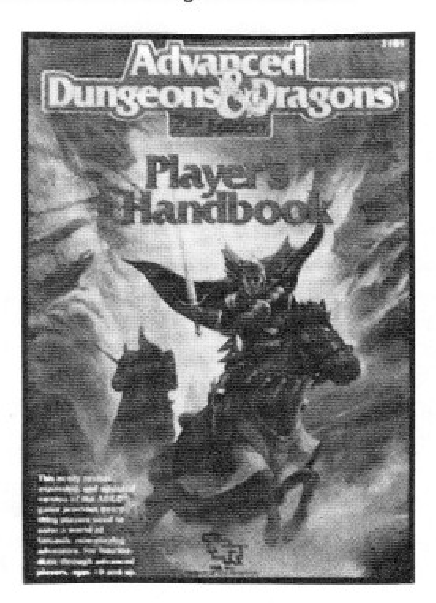
- Le Maître de jeu a le droit de s'amuser: au lieu de se cantonner dans un rôle d'arbitre, il s'implique dans l'aventure par l'intermédiaire d'un PNJ ou d'une créature.
- Des photographies illustrent le scénarium. Elles épargnent au MJ de longues descriptions.
- Les joueurs peuvent négocier avec le MJ et influencer ses décisions. Le maître conserve un droit de veto absolu mais ne doit pas en abuser.
- Les règles de *Laborinthus* sont courtes et veulent être simples. Elles ont moins d'importance que le monde où les PJ évoluent. En principe, cet univers appartient aux joueurs qui *"le créent au lieu de le subir"*. Mais le jeu impose un style et l'auteur

pour compte. Le voleur bénéficie de capacités qui évoluent au gré du joueur, avec un potentiel de 30% à répartir à chaque niveau entre toutes ses compétences. Finis les Dupond et Dupont de la cambriole... Avec la nouvelle classe de Barde, le tableau est complet. C'est un touche-à-tout qui dispose de certaines compétences des voleurs et peut aussi influencer les réactions des PNJ, reconnaître la fonction d'un objet magique, et surtout, il maîtrise la magie dès le second niveau, bien qu'il soit limité au 6° niveau de sorts et ne peut posséder plus de 4 sorts par niveaux.

Ajoutons à tout cela la règle optionnelle des compétences qui prolonge la diversification engagée par cette seconde édition. Chaque personnage peut selectionner selon sa classe quelques compétences qui l'aideront à agir, combattre ou s'amuser. La liste est longue et le système est basé sur le jet d'un D20 sous une caractéristique. Certaines compétences, générales, sont accessibles à toutes les classes. Il est ainsi possible à un guerrier d'apprendre à combattre dans les ténèbres ou à un mage de reconnaître la gestuelle d'un sort lancé par un adversaire ou à n'importe qui d'apprendre à nager...

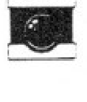
Avec la seconde partie, nous abordons les éléments même du jeu. L'équipement, compilé sur 15 pages, propose un regroupement de l'UA et du PH. Les tables d'armes simplifiées ne proposent plus de modificateurs de toucher selon l'armure adverse. Le facteur de vitesse influe directement sur l'initiative en combat et certaines armes sont clairement explicitées (vous avez dit Bec de Quoi ?). Le chapitre "combat" regroupe tous les éléments précédemment éparpillés dans le DMG avec en particulier les tables de jets de protection des joueurs. Le fameux THACO est aussi officialisé. L'initiative, simplifiée, s'effectue avec 1d10 et est modifiée par les facteurs d'arme, les temps d'incantation ou la taille des créatures. Quelques innovations apparaissent, telles que la capacité du ranger à attaquer avec deux armes sans malus, ou la table des dégâts de combats sans arme (lutte et coup de poing),...

Le reste de cette seconde partie concerne les trésors, l'expérience (qui n'est plus liée uniquement au nombre de têtes de monstres rapportées), la surprise et les Personnages Non Joueurs. On découvre le rôle des "henchmen", des "followers" ou des "hirelings", c'est à dire des hommes de confiance, qui se rallient au personnage par loyauté et admiration pour celui-ci, des hommes de mains, qui sont attirés par sa réputation et sa gloire et dont le nombre est limité par le charisme, et les autres que seule une solde régulière intéresse.



La troisième et dernière partie du manuel concerne les sorts. Ils sont regroupés sous deux intitulés : magiciens et prêtres. Les listes sont établies par niveaux et par catégorie de spécialisation ou sphère d'influence. On retrouve dans ces listes, bien entendu, tous les sorts du PH et de l'UA. Il faut cependant mentionner que les "Cantrips" ont disparus et font place à un sort de 1° niveau utilisable par tous les domaines, et qui permet des effets magiques mineurs. Certains sorts ont été légèrement modifiés, d'autres sont apparus tels que Contagion, Fausses visions ou Manteau de bravoure.

Au niveau clerical, on peut regretter une absence totale de description des divinités (à venir dans le DMG ?). Ici, le joueur ne dispose que d'informations théoriques sur celles-ci et leurs sphères d'influence. Il aurait été souhaitable de rajouter un appendice présentant ne serait-ce qu'un panthéon simplifié. Il faut noter la disparition des pouvoirs psioniques, purement et simplement transportés dans les brumes d'un oubli bienfaisant (sauf, peut-être pour les flagelleurs mentaux...).



Grâce à cette seconde édition, AD&D permet aux joueurs et aux maîtres de sortir des clichés habituels qui frappaient tous les personnages, qu'ils soient prêtres, voleurs ou magiciens. Le jeu a donc nettement évolué et les auteurs sont parvenus à altérer sensiblement la forme du jeu, sans en affecter le fond de façon trop importante. Il ne reste plus maintenant qu'à voir la seconde partie de cette deuxième édition (le Guide du Maître, annoncé pour ce mois-ci) pour juger cette évolution d'une façon définitive...

I'll be back soon... ☐

Didier Monin

ses fantasmes : si vous ne supportez ni les végétaux à grosse mamelles, ni les chevaux-girafes, ni les géants dont la bouche s'ouvre entre les jambes, *Laborinthus* n'est pas fait pour vous.

LES REGLES

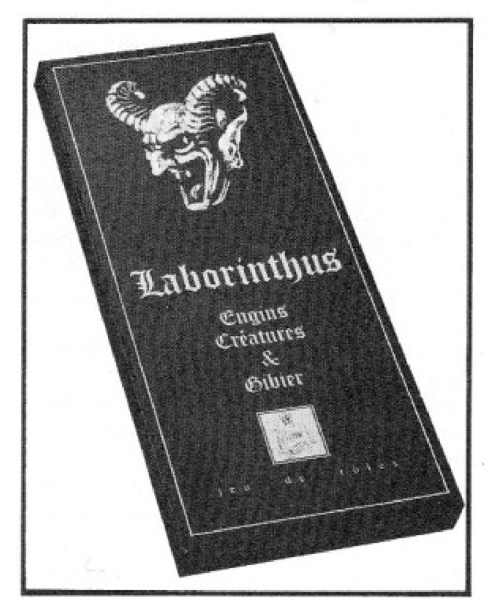
Création d'un personnage : Choisissez un nom. Avec un D6, tirez vos deux caractéristiques, Puissance et Habileté. Inscrivez vos possessions sur votre feuille de personnage. C'est terminé.

Niveaux : Pour monter d'un niveau, un personnage doit accomplir cinq actions d'éclat, reconnues par le MJ et tous les joueurs présents.

Résolution des actions : Il faut consulter plusieurs tables pour déterminer le résultat d'une simple action. C'est le point faible du système de jeu.

Système de combat : Les règles sont bizarres. En plein combat, il arrive qu'un personnage soit *"brutalement saisi par l'irrépressible envie de soulager un besoin naturel"*... ce qui peut l'obliger à prendre la fuite !

Les cartes : Le Maître de jeu tire une carte lorsqu'il veut introduire un élément imprévu dans le scénario. Au recto, une illustration représente ce que voient les PJ. Au verso figurent des indications réservées au MJ. Les cartes sont de trois types :



- Créatures : monstres et aliens rencontrés par les PJ.
- Engins : tout ce qui peut être utile aux PJ (bourse remplie d'acide, terre glaise, élevage de chiens, etc).
- Gibier : animaux courants.

Chaque jeu comporte quinze cartes. Quand les joueurs les connaissent toutes, il faut acheter des recharges.

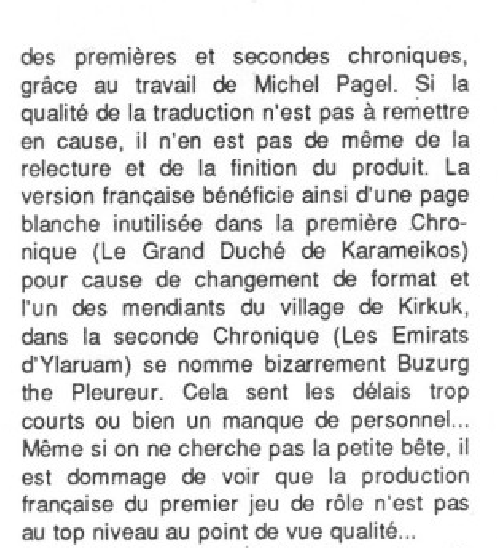
Scenarium : Ne confondons pas scénarium et scénario : *"Le scénarium, notion nouvelle, définit le lieu où vivent les potentialités de scénarii"*. Vous suivez ?

Le scénarium inclu dans la boîte de jeu est le premier volume d'une tétratogie. Victimes d'un destin funeste, les PJ tuent leur père et se retrouvent en prison. Ils devront attendre la parution du second volume pour se tirer de cette fâcheuse situation.

Scénariums, recharges pour jeux de cartes, extensions diverses... une campagne pour *Laborinthus* coûte très cher. Les joueurs comprendront-ils que l'art n'a pas de prix ? ☐

Alexis Lang

essai : les chroniques de D&D



Après l'explosion commerciale de ces dernières années, le domaine des jeux de rôles s'est enrichi d'une nouvelle catégorie de production. Les sociétés phares ont développé un marché qui s'accroit encore et dont les possibilités sont vastes. La qualité des produits en a largement bénéficié, même si certains regrettent le côté amateur qui disparait peu à peu de l'univers commercial ludique. En effet, le PLI (Paysage Ludique International Ndla) est aujourd'hui à la multiproduction, comme nous l'a enseigné le Grand-Maître Grand-Breton Games Workshop. Et même si les produits, pas toujours variés, ne sont pas toujours bons, le marché du jeu ne cesse de recevoir extensions, aides de jeux, jeux et tutti quantti, pour le bonheur du passionné et pour le malheur de son portefeuille.

Le géant américain TSR est donc, selon l'air du temps, passé à la vitesse supérieure : après la fameuse saga de *Dragonlance*, en jeux, livres, BD et bientôt sur vos pots de yaourt, de nouvelles gammes de produits sont apparues. L'ancêtre AD&D et son compagnon D&D y ont chacun gagné un nouveau monde. Le but de cet article n'étant pas de commenter la seconde édition du troisième volume de la quatrième série du cinquième décan du fameux Livre des Joueurs, je me suis arrêté sur le "petit frère", D&D Basic et sur les *Chroniques* qui viennent enrichir un univers ludique destiné aux débutants.



DONJONS ET DRAGONS

Ne nous attardons pas longtemps sur D&D qui, en France, reste marginal comparé à AD&D. Contentons-nous de relever certains points du jeu qui le différencient de son grand frère. Tout d'abord, les personnages ont un but ultime : devenir un *Immortel*, l'une des Puissances du monde de D&D (même si le terme n'est jamais utilisé, cela s'assimile à une divinité). Les classes de personnages ne s'appliquent qu'aux humains, les Elfes, Nains et Petites Gens étant considérés comme des classes à part entière. Enfin, les règles sont évolutives : si les règles de base ne vont que jusqu'au quatrième niveau, l'*Expert Set* amène les aventuriers jusqu'au quatorzième niveau, le *Companion Supplement* jusqu'au vingt-quatrième niveau, et les *Immortal Rules* permettent d'accomplir la Quête de l'Immortalité. Bien évidemment, les produits destinés à D&D sont aisément compatibles avec AD&D et vice versa.



CHRONIQUE GENERALE

Les livrets regroupent et complètent un ensemble d'informations diverses provenant des scénarii déjà publiés et, surtout, elles offrent aux Maîtres de Jeu (MJ) une excellente base de campagne. Pour le monde de D&D, TSR a choisi la formule du livret. Chacun d'eux détaille une contrée. L'édition anglaise en est déjà à la dixième chronique, alors que l'édition française, après les règles de base et expertes ainsi que quelques scénarii, vient de s'enrichir des premières et secondes chroniques, grâce au travail de Michel Pagel. Si la qualité de la traduction n'est pas à remettre en cause, il n'en est pas de même de la relecture et de la finition du produit. La version française bénéficie ainsi d'une page blanche inutilisée dans la première Chronique (Le Grand Duché de Karameikos) pour cause de changement de format et l'un des mendiants du village de Kirkuk, dans la seconde Chronique (Les Emirats d'Ylaruam) se nomme bizarrement Buzurg the Pleureur. Cela sent les délais trop courts ou bien un manque de personnel... Même si on ne cherche pas la petite bête, il est dommage de voir que la production française du premier jeu de rôle n'est pas au top niveau au point de vue qualité...

Par contre, le travail d'origine est, sur la forme, excellent et mis à part les détails mentionnés précédemment, l'édition française en bénéficie largement. Les illustrations de couverture sont alléchantes et le matériel fourni est de premier ordre : cartes couleurs, plans des villes et de quelques lieux et dans certaines chroniques pas encore traduites, planches de pions et boardgame complètent le livret. Des illustrations appropriées apportent un aspect visuel aux descriptions et un motif coloré imprimé en fond de page rompt agréablement la monotonie des pages de textes (les tours de la première Chronique sont un peu mastoc mais cela s'arrange après). L'évolution du produit d'un livret à l'autre est sensible et les auteurs ont visiblement cherché la meilleure façon de présenter une ligne de conduite qui se retrouve dans chaque Chronique.

Les informations pour les joueurs : vous y apprendrez à créer des personnages originaires du pays décrit, vous y découvrirez l'histoire locale telle qu'elle est communément racontée et aussi les points de vue des étrangers sur le pays concerné et sur ses habitants, un procédé original qui permet de mettre en relief les valeurs de chaque société. Dans certaines chroniques ces éléments se présentent sous la forme d'un encart détachable, dans d'autres, les informations sont données de façon plus classique.

Les secrets du maitre de jeu : dans cette partie sont dévoilées la véritable histoire du pays, mais aussi des notes sur son économie, sa politique actuelle, sa géographie et, bien sûr, la société dont le MJ découvre toutes les facettes. Mais il y a aussi des Personnages Non Joueurs, des villes ou des lieux particuliers, des idées d'aventures ou de campagne, des monstres ou des trésors magiques locaux. Parfois, les auteurs ont inclus des règles spéciales. Ainsi, la première Chronique propose un système simple de talents généraux pour vos personnages, alors que dans la seconde, une règle particulière vous permet fort à propos de gérer la résistance d'un individu au soleil du désert, surtout lorsqu'il est en armure complète.



CHRONIQUE DE DETAIL

Si l'originalité des thèmes abordés n'est pas exceptionnelle, ces Chroniques permettront aux MJ débutants de se plonger dans un monde complexe en gardant des références connues et un MJ plus expérimenté y glanera matière à stimuler son imagination. Chaque Chronique prend ses sources dans une culture ou des références particulières, adaptées au monde médiéval fantastique. Les Chroniques consacrées aux nains et aux elfes sont tout à fait classiques et n'évitent pas les clichés habituels

propres à chaque race. Les plus remarquables sont la dixième Chronique, consacrée aux Orques, qui ouvre une perspective originale pour les joueurs et la troisième Chronique, où la magie abonde et est développée de façon intéressante. Indépendamment, chaque livret peut être facilement adapté à une campagne plus personnalisée.

Dans leur ensemble, ces Chroniques sont cohérentes. Les informations ont été recoupées et se retrouvent d'un livret à l'autre. Le Monde de D&D est postérieur au monde de *Blackmoor*, développé par Dave arneson. Les scénarios X4, X5 et X10 présentent un futur proche, deux cents ans après l'écriture des Chroniques. Bref, les MJ avides de matériel trouveront dans ces productions de quoi combler leurs espérances. Le principe de ces livrets a aussi l'avantage de permettre d'initier aisément des joueurs débutants à un monde étrange où ils peuvent tout de même retrouver des points de repères par rapport aux civilisations qu'ils connaissent. Souhaitons donc une rapide traduction française aux Chroniques à venir et, pour vous mettre l'eau à la bouche, voici le thème global de chacune :





1) LE GRAND DUCHE DE KARAMEIKOS

Références : Moyen-Age occidental, chevalerie (VF).

Ce livret détaille une région annexe, proche de l'Empire de Thyatis. Un noble Thyatien a échangé ses terres dans l'Empire contre cette région desheritée pour développer un gouvernement selon ses propres idées. Un de ses cousins, baron, aux goûts pervertis prépare la chute du Duc.

Première chronique, ce livret, comparé aux autres, est de qualité inférieure. Il a cependant l'avantage d'introduire une culture simple et facilement utilisable pour les débutants.

2) LES EMIRATS D'YLARUAM

Références : Nomades du désert, culture orientale (VF).

Dans le désert d'Alasiye, les peuples nomades se sont rassemblés sous la houlette d'Al-Kalim, et suivent aujourd'hui les préceptes d'honneur du Nahmeh et le Rêve du Jardin Desert, qui dirige leurs vies. Mais les Précepteurs et la Famille s'affrontent pour le pouvoir politique. Le village de Kirkuk est décrit en détail pour donner un bon aperçu de la population locale.

Un livret où les ressources mystiques abondent, et où la recherche des Voies Eternelles peut donner lieu à de nombreuses aventures passionnantes.

3) THE PRINCIPALITIES OF GLANTRI

Références : Mélange Hispano-franco-Italien mâtiné de Hongrois ; Vampires et magie (VO).

La magiocratie de Glantri refuse les prêtres et les combattants. Isolés géographiquement et politiquement, les mages cherchent à maîtriser les pouvoirs de la Radiance, tandis qu'en Bolvadia, des princes nocturnes règnent en maîtres.

Une excellente chronique où la magie est orientée dans des voies nouvelles. La cité de Glantri, Venise fantastique, offre de nombreuses ressources.

4) THE KINGDOM OF IERENDI

Références : Iles exotiques, bons sauvages, safaris organisés (VO).

Une série d'îles colonisées tardivement et ayant bénéficiées d'une publicité originale : la création de safaris organisés pour aventuriers en mal d'émotions. Planche de pions de bateaux et règles de combat naval pour D&D.

Une chronique attachante par son originalité et sa page centrale style brochure de voyage. La découverte de certaines îles réserve des surprises...

5) THE ELVES OF ALFHEIM

Références : ?!! (VO)

La forêt de Canolbarth abrite les Elfes, organisés en clans possédant chacun leurs spécialisations. Vous découvrirez tout sur les Elfes et leur place dans le monde, mais aussi sur la mystérieuse magie elfique, enfin dévoilée.

Un produit classique, fidèle aux références littéraires concernant les Elfes.

6) THE DWARVES OF ROCKHOME

Références : ??!!! (VO)

Les montagnes de Rockhome abritent la nation naine. La vie sous terre, leur langage et comment créer un personnage nain, sans oublier, bien sûr, la guerre avec les Orques et les Gobelins.

Encore du classicisme solide comme du roc. Un ouvrage de référence avec une mention spéciale pour la catapulte mécanique légère des nains...

7) THE NORTHERN REACHES

Références : Vikings (VO)

J'ai lu quelques part que l'inpiration de cette chronique serait venue d'ailleurs... Un produit classique avec en prime quelques bâtiments vikings en 3-D et des pions de personnages. Les nordiques y sont détaillés ainsi que la magie cléricales des Runes.

8) THE FIVE SHIRES

Références : Ca y est ! J'ai trouvé !! Tolkien bien sûr !!! (VO).

Cette chronique s'éloigne de la conception classique des Hobbits. Les Hins des Cinq Comtés protègent le secret de la Flamme Noire, et certains réussissent dans la piraterie. Une nouvelle approche d'une race souvent laissée pour compte...

Un livret où le classicisme côtoie et cache l'originalité. Les Petites Gens ne sont pas forcément des snackies pour Trolls.

9) THE MINROTHADS GUILDS

Références : Prince marchands, guildes et commerce (VO).

Voilà une Chronique qui permet de se plonger avec délices dans les transactions plus ou moins rentables, les coups tordus et la magie marine des princes marchands. On y découvre quelques principes de commerce et une carte des routes maritimes principales du monde de D&D.

Un ouvrage de référence fort intéressant où les compétences sociales des personnages seront mises à l'épreuve.

10) THE ORCS OF THAR

Références : ?!? (VO).

Devenez un Orcus Facies Ratis ou un Monstrum Imbecilus Rex. Découvrez alors la mentalité de ceux d'en face et leur mode de vie. Hilarant, surtout lorsque Daddy Gnoll et Momma Troll sont les fiers parents d'une belle petite Groll (!?). Un boardgame est inclus dans cette Chronique, qui permet de diriger une tribu pour piller caravanes et royaumes voisins, le tout basé sur le monde des Chroniques. Le livret développe aussi la magie shamanique et une cité mystérieuse, Oenkmar.

A lire ne serait-ce que pour le plaisir. Vos orques y gagneront en profondeur (Hum !) et en comique (ah oui !!!). But don't forget, they ARE dangerous (when numerous !). □

Les productions à venir ont pour titre :
11) THE REPUBLIC OF DAROKIN
12) THE GOLDEN KHAN OF ETHENGAR (mai)
13) DAWN OF EMPERORS (août)

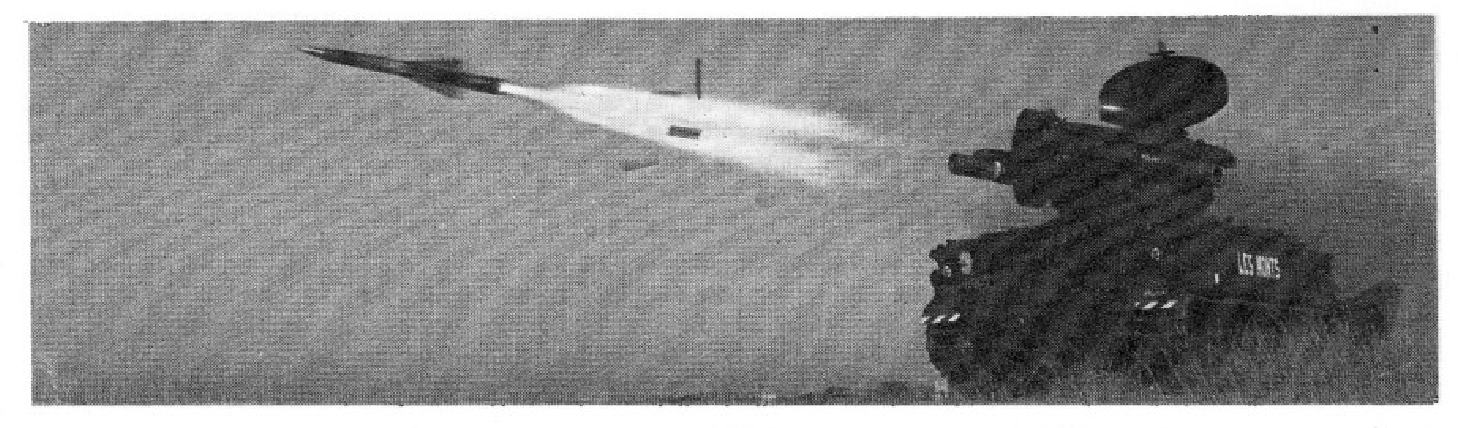
Didier Monin



D

evant la multiplication des wargames abordant ce thème, il nous a paru utile de faire le point sans aborder des détails par trop techniques.

le combat moderne





L'HERITAGE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Il n'est que de parcourir les ordres de bataille des armées du globe et en particulier ceux de l'OTAN et du Pacte de Varsovie, pour s'apercevoir que les véhicules et les formations blindées sont prépondérantes dans les armées modernes. C'est que le succès de la Blitzkrieg a fortement marqué les stratèges et les tacticiens. En 45, toutes les armées d'Europe avaient appris à se servir efficacement de l'arme blindée contre laquelle les fantassins étaient en général impuissants (les armes anti-chars individuelles de l'époque n'ayant qu'une centaine de mètres de portée). Par ailleurs, lorsque ces mêmes blindés étaient soutenus efficacement par l'aviation (également quasi-intouchable par les fantassins), il était pratiquement impossible de les arrêter. Le binôme chars (avec soutien d'infanterie) plus avions se révéla être ainsi une "arme absolue". Et c'est sur ce couple que les armées du globe misent aujourd'hui.



LES ARMES NOUVELLES

Les missiles

Introduits par les allemands vers la fin de la guerre, ces armes n'ont cessé de s'améliorer. Il en existe aujourd'hui une vaste gamme, adaptée à toutes sortes de cibles (avions, navires, fantassins, installations...). Ces armes ont bouleversé les données du combat (notamment naval et aérien) puisqu'il est maintenant possible de larguer son missile à plusieurs dizaines de kilomètres de la cible et de s'enfuir sans dommage, laissant l'adversaire aux prises avec l'engin. Leur principal défaut reste la fiabilité car on ne peut dire avec certitude quelle cible ils vont choisir (lorsque par exemple une escadre de navires est visée) ni s'ils vont la toucher.

Les hélicoptères

De conception nouvelle, cette machine volante présente de multiples avantages. Elle est capable de se poser n'importe où, dispose d'une vitesse supérieure à tous les engins terrestres et emporte une gamme d'armes qui lui permet de s'en prendre efficacement à n'importe quelle cible. En fait, alors que les blindages les plus résistants peuvent être pénétrés par les armes anti-chars actuelles, l'hélicoptère, moins protégé que les chars mais plus rapide, plus agile et pouvant évoluer n'importe où (alors que les blindés sont tenus d'emprunter les routes, les ponts, etc) est sans doute moins vulnérable que ces derniers. Par ailleurs il est impossible de lui barrer la route physiquement (obstacles anti-chars) et il peut débarquer des troupes prêtes à l'action (alors que les parachutistes ont besoin d'un certain temps pour se regrouper) n'importe où sur les arrières ennemis.

Ses principaux désavantages restent son coût (achat et entretien) plus élevé, son maniement plus délicat que celui des blindés, ses mauvaises performances par gros temps, sa faible autonomie (quelques centaines de kilomètres) et... la force d'inertie des d'états-majors face à des concepts nouveaux. Souvenez-vous que les blindés sont apparus en 14-18 et qu'il a fallu attendre 1939 pour que les allemands apprennent au monde comment s'en servir. Il apparait certain aujourd'hui que l'hélicoptère est une arme potentiellement aussi dévastatrice que le char en 1939.



LES ARMES INDIVIDUELLES

Depuis les années 40 l'armement individuel a fortement évolué. Les fusils sont légers, à tir automatique et à portée généralement faible, les études faites ayant montré que les fantassins devaient disposer d'une grande puissance de tir à faible distance. Le calibre des munitions est de plus en plus petit, l'objectif étant aujourd'hui de blesser, non pour des raisons humanitaires mais parce que les soins d'un blessé constituent une charge logistique supplémentaire pour l'adversaire et que des bléssés non soignés affectent le moral des troupes.

Par ailleurs le fantassin dispose aujourd'hui de toute une gamme de missiles à courté portée (plusieurs kilomètres) qui lui permettent d'engager et de détruire des avions, des blindés et même, dans certains cas, des navires. Ainsi, l'infanterie devient une menace mortelle pour les machines les plus sophistiquées. Et l'on ne sait aujourd'hui qui du blindé ou du fantassin a le plus peur de l'autre.

L'IMPORTANCE DE L'ELECTRONIQUE

Sur le champ de bataille il s'agit de voir sans être vu. On dispose aujourd'hui de matériels permettant de détecter la présence d'un ennemi à des centaines de kilomètres (hors de portée de l'oeil humain même avec des jumelles). Radars, détecteurs thermiques, satellites d'observation, détecteurs de rayonnement, écoutes radio, etc, permettent de situer une menace éventuelle à condition de fonctionner correctement et de ne pas être brouillés. Tous les pays producteurs d'armes s'attachent à l'élaboration de systèmes de détection performants et de contre-mesures (avions furtifs, systèmes de brouillage, etc). Au camouflage "physique" (peinture, dissimulation...) s'ajoute donc le camouflage "électronique". Cela mène à de véritables parties de cache-cache (si j'utilise mon radar je pourrai répérer l'avion ennemi mais du même coup je trahis ma présence car il sera en mesure de capter mes émissions radar...) et se révèle d'une importance particulière pour les combats aéro-navals. A l'heure où vous lisez ces lignes, les avions et les navires de l'OTAN et du Pacte de Varsovie se livrent à toutes sortes d'opérations (pénétration dans l'espace ennemi, surveillance des communications, etc) dont le but est de définir les fréquences utilisées par les adversaires potentiels en cas de crise.

Mais il ne suffit pas de voir, il faut aussi pouvoir communiquer avec ses propres troupes pour agir efficacement (lorsqu'un avion ennemi est repéré par une station radar celle-ci doit avertir la chasse et la DCA). De même il faut empêcher l'adversaire de pouvoir écouter les communications et tenter de brouiller les siennes. Il existe des unités spéciales, dites de "guerre électronique" chargées de protéger les communications amies et de brouiller les communications adverses. Par ailleurs des unités de type "commando" sont spécialement entrainées pour aller détruire les centres de communication adverses et désorganiser les arrières ennemis. Les armées modernes ne pouvant fonctionner efficacement sans un flot continu de renseignements et d'ordres en provenance des QG, des unités de reconnaissance, etc, on saisira facilement l'aspect crucial de ce dernier point.



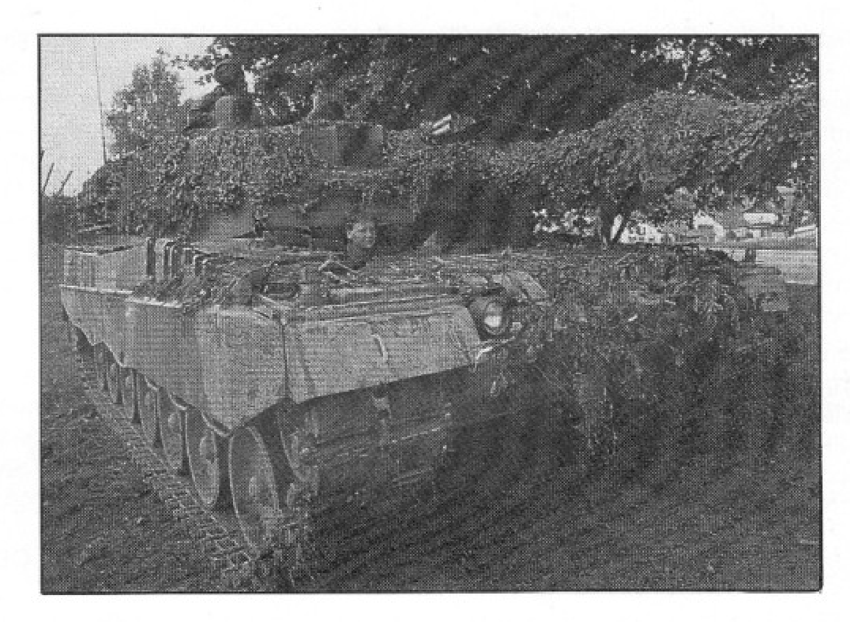
UN PROBLEME DE TAILLE, LA FIABILITE

Si, sur le papier, les systèmes d'armes des uns et des autres affichent une efficacité impressionnante, il n'en va pas de même lorsqu'on les utilise au combat. Depuis 1945, les guerres n'ont malheureusement pas cessé à la surface du globe et elles ont été l'occasion pour les pourvoyeurs d'armes d'observer l'efficacité de leurs produits. Les leçons à tirer de tous ces conflits (citons pour mémoire : la guerre de Corée, les quatre conflits israélo-arabes, le Vietnam, les deux guerres Inde-Pakistan, le conflit Iran-Irak, l'affrontement des Malouines, l'Afghanistan,...) sont les suivantes :

1) Les armes utilisées se sont révélées décevantes par rapport à leurs spécifications techniques.

2) Les militaires ont chaque fois été surpris par le type de combats auquel ils devaient faire face.

3) Le facteur humain reste déterminant : à savoir que les troupes les mieux équipées ne peuvent faire face à une ennemi résolu si elles n'ont pas elles-même un moral au plus haut.



Voici quelques exemples tirés du conflit des Malouines. L'armée britannique considérée comme l'une des toutes meilleures au monde et composée uniquement de volontaires y affrontait l'armée argentine, composée surtout de conscrits mais assez bien équipée en matériel de guerre.

- Tout le monde a encore en mémoire les performences des exocets "argentins". Les anglais n'avaient tout simplement pas prévu d'être un jour opposés à ce type de menace.

- Les systèmes de conduite de tirs des navires anglais se révèlent inefficaces. En effet, lorsque deux (ou plus) avions argentins arrivaient en formation serrée, le système ne pouvait décider sur lequel tirer et opérait un "shutdown".

- Les missiles anti-aériens individuels anglais (blowpipe) se révèlent eux aussi inefficaces.

- Plusieurs bateaux anglais échappent à la destruction parce que les bombes qui les touchent n'explosent pas.

- Les anglais découvrent que les bateaux en aluminium brûlent bien et que par ailleurs la Grande-Bretagne manque de porte-avions.

- Les anglais finissent par s'emparer des Falklands alors qu'ils ne disposent pas de l'avantage numérique jugé nécessaire pour ce type d'opération parce que les soldats et surtout les officiers argentins n'ont pas envie de se battre.

Autre exemple remettant en cause l'efficacité des systèmes d'armement actuels, l'affaire de l'Airbus iranien. Rappelons que le fleuron des bâtiments de détection de l'US Navy (ayant coûté plusieurs milliards de dollars) a tiré sur un Airbus iranien (avion de tranport civil) en le prenant pour un F-15 (avion de combat trois à quatre fois plus petit). Si, en temps de paix, la plus puissante marine du monde ne peut identifier une cible avec précision, qu'en sera-t-il en temps de guerre quand missiles, avions, etc, voleront de tous côtés ?

On pourrait multiplier à l'infini de tels exemples, nulle armée y échappe. Il est clair que personne ne sait exactement quelle sera l'efficacité des systèmes de combat et c'est d'ailleurs une des raisons pour laquelle les militaires achètent les matériels en quantité qui peuvent sembler astronomiques (on prendra par exemple 10 missiles pour être sûr que quelques-uns marcheront). □

Omar Jeddaoui



scenario Cry havoc-siege

MORT AUX SOUDARDS !

Pendant la guerre de 100 ans, de nombreuses trêves furent conclues entre Français et Anglais, mais il arrivait qu'elles s'avèrent pires que la guerre pour le Français : car les mercenaires aux services des Anglais étaient mis au "chômage technique" et partaient alors piller le pays...

L'hiver approche, il fait froid, un groupe de mercenaires branbaçonnais menés par Morgen le cruel a décidé de passer l'hiver dans un petit castel en ruine. Le moral n'est pas des meilleurs et les vivres sont rationnées car il ne reste plus rien à piller à moins de dix lieues à la ronde. Sir Gaston dit "le rusé" a reçu ordre de régler le problème des pillards dans la région et il entend solutionner le problème par la force (d'où son surnom !).

Carte : Le Château

LES CAMPS EN PRESENCE

Branbaconnais

Ils se placent en premier.
- Sergent : Morgen, Llewellyn, Tyler, Martin.
- Hallebardiers : Evans, Tom, Tursa, Bors, Otto, Ben, Watkin, Frederick.
- Vougiers : Cliff, Guy, Godric.
- Archers : Bower, Fletcher.

Français

Ils entrent par le bord E au 1' tour et jouent en premier.
- Chevaliers (à pied ou à cheval) : Gaston, Clarence, Peter, Thomas.
- Piquiers : Bryn, Stori, Arnold, Hayden, Gareth, Aki, Mordred, Ben, Wat, Mark, Hal.
- Sergent : A Wood.
- Paysans : Farmer, Salter, Carpenter, Giles, Smiths.
- Arbalétriers : Alric, Roland, Giles, Denys.

REGLES SPECIALES

Le "château" est vieux et délabré donc :

1) La porte du donjon n'existe plus.

2) Le pont-levis n'existe plus.

3) Il y a douze pions "fossés comblés" (8 placés par l'assaillant, 4 par le défenseur).

4) Il y a six pions "muraille démolie" (4 placés par l'assaillant, 2 par le deffenseur).

5) Le fossé est rempli d'eau boueuse très froide, donc lorsque quelqu'un doit reculer dedans : il tombe dans l'eau. Au tour suivant celui de sa chute, à la fin de la phase de mouvement, il tire un dé (d10) avec :
- +1 s'il est chevalier
- +2 s'il est blessé
- -2 si quelqu'un passe sa phase de mouvement entière à l'aider à sortir.

1-5 : il peut remonter sur la berge (case non immergée adjacente à la case "eau" où il se trouvait et non occupée).
6-7 : il continue à patauger dans l'eau boueuse (sur la même case).
8-10 : il meurt noyé.
Les personnages ne savent pas nager. Toute personne à l'eau est considérée comme étant en terrain très très défavorable : - 4 : les attaques qu'elle pourrait effectuer sont décalées de 4 colonnes vers la gauche, celles que l'on fait contre elle, le sont de 4 colonnes vers la droite sur la table de combat. Sa protection est moyenne vis à vis des flèches et carreaux.

6) Le moral des mercenaires est faible, donc lorsque l'un d'entre eux est blessé, il cherche à se rendre si au début de la phase suivant celle à laquelle il est blessé, il obtient un score sur 1d10 supérieur à son potentiel d'attaque. Les mercenaires ne peuvent se rendre qu'aux chevaliers (pas aux paysans rageurs). Une fois qu'ils sont passés devant un chevalier, ils peuvent sortir de la carte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Mercenaires

- pour chaque chevalier tué : 6pts
- pour chaque chevalier blessé : 3pts
- pour le sergent tué : 3pts
- pour chaque homme tué : 1pt
- pour chaque traître abattu : 3pts

Francais

- pour chaque sergent tué : 5pts
- pour chaque homme tué : 2pts
- pour chaque homme capturé : 2pts
- pour chaque homme pendu : 6pts

Pour chaque groupe de quatre mercenaires capturés par les français, un sera pendu (il faut faire des z'exemples...), les autres rejoindront l'Armée Française.

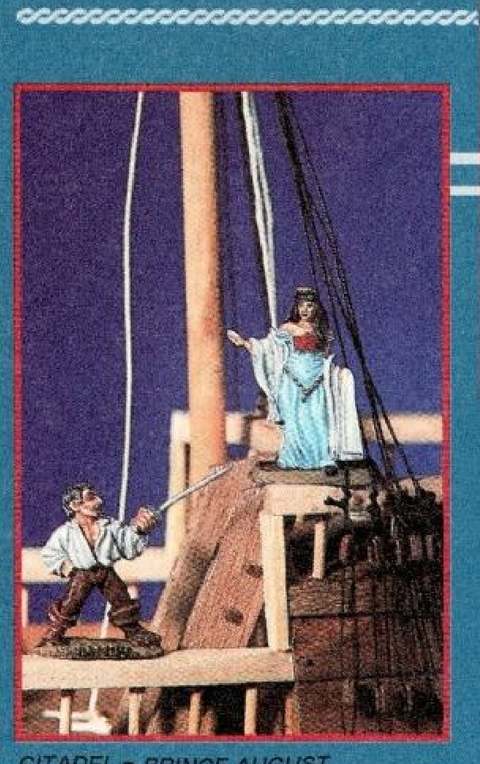
Conseil : la règle qui permet aux mercenaires de se rendre peut déséquilibrer le jeu, n'oubliez pas le "role playing" : les roturiers et les mercenaires essayeront de tuer les "traitres", ceci s'ils ne sont pas menacés (pas de course au point de victoire, ni de calcul sordide par pitié !).

Nicolas Loubier



Rêve de plomb

Perspective d'abordage : La traversée se déroulait admirablement bien. Lady Charlottina prenait tous les jours l'air pendant deux heures, sur le pont, en compagnie du baron Travis Von Rübbelbeck et du capitaine. Ils passaient leur temps agréablement ; ce dernier contait à ses passagers de nombreuses histoires qu'il avait glanées au fil des ans passés sur les océans. Puis la ravissante et frivole marquise retournait à son appartement, aménagé spécialement en son honneur à la poupe. Hélas ce bonheur calme et paisible allait se révéler aussi illusoire que le calme dans l'oeil du cyclone. A l'horizon se profilait une voile, sinistrement noire, synonyme d'horreur et de désolation...
Peinture des figurines : Michel Gauthey. Décor : Polystyrène.

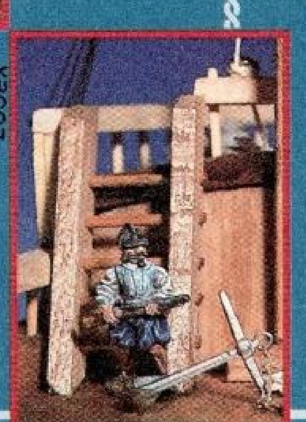




CITADEL ● PRINCE AUGUST



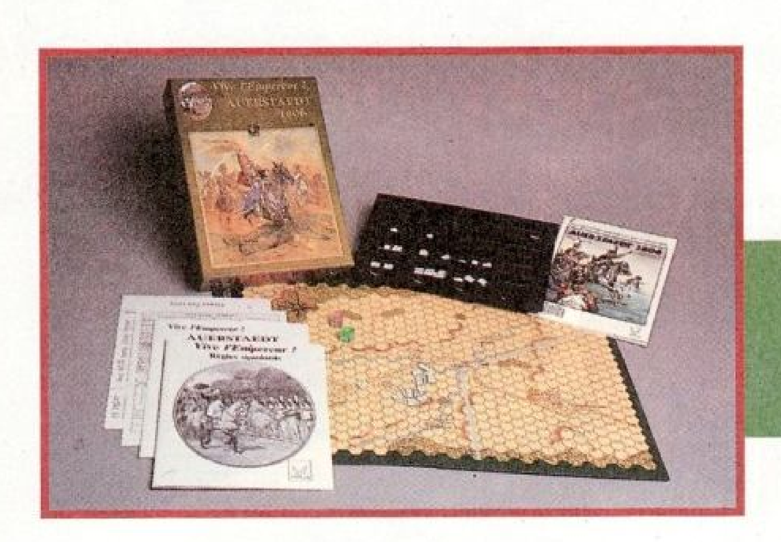
CITADEL

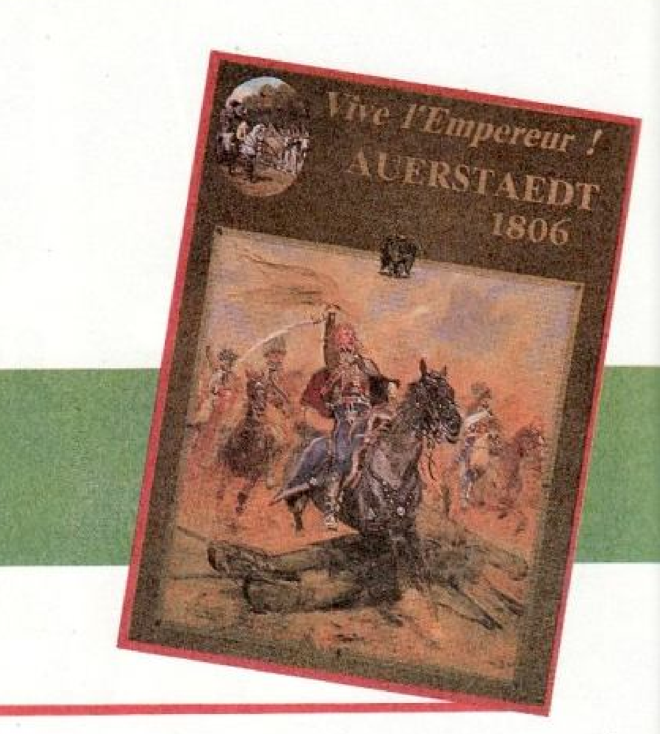


ESSEX



CITADEL







LA BATAILLE

Le 14 octobre 1806, Napoléon bat les prussiens à Iena. Le même jour, le troisième corps de l'armée française dirigé par le maréchal Davout se retrouve aussi face aux prussiens. Mais dans des circonstances totalement différentes. Napoléon avait chargé Davout d'envelopper les prussiens par leur gauche, mais dans le même temps ceux-ci décidaient de contourner les français par leur droite avec le gros de leur armée.

Dans les brumes de cette matinée d'automne, Davout avance donc vers le meilleur de l'armée prussienne : la garde royale, les meilleurs régiments de cavalerie..., en tout 70.000 hommes. De son côté il ne peut compter que sur les 25.000 hommes de son corps d'armée. De plus il est pratiquement démuni de cavalerie.

La première rencontre se produit à l'aube, lorsqu'un groupe d'éclaireur français charge par surprise des cavaliers prussiens avant de disparaître dans le brouillard.

La bataille va durer toute la journée. Dans un premier temps, les français repousseront toutes les attaques prussiennes, puis prendront l'offensive à leur tour. A la fin de la journée toute l'armée prussienne est en déroute, mais le troisième corps est trop épuisé pour poursuivre les fuyards. Le duc de Brunswick qui commandait l'armée prussienne a été tué ; la cavalerie, gloire de l'armée prussienne a été décimée par les carrés français.

Davout et ses hommes ont accompli l'un des plus glorieux faits d'arme de la Grande Armée.

LE JEU

Il permet de retracer cet affrontement à l'échelle tactique : un hexagone est égal à 250 mètres et chaque pion correspond à un régiment ou à un bataillon (au maximum deux mille hommes).

La carte représente toute la région située au Nord Est d'Auerstaedt. Y sont représentés bois, villes, ruisseau, crètes, terrain clair et routes. Le tout est magnifiquement représenté en couleur, verni pelliculé, et de surcroit collé sur une planche en carton de 2mm d'épaisseur (je l'ai mesurée). On pourrait éventuellement lui reprocher le verni qui brille trop sous une forte lumière, mais cet inconvénient est largement contrebalancé par la qualité de la carte.

Les pions : il y en a une soixantaine (deux fois plus de prussiens que de français), plus une centaine de marqueurs. Ils sont de trois types : infanterie, artillerie et cavalerie (étonnant, non ?). Chacun d'eux porte une dizaine d'informations : la puissance de feu, le mouvement, le moral, le nombre de pas de perte, l'identification (111ème régiment de la 3ème division)... Et surtout : la formation que peut adopter chaque unité (qui est différente selon la face du pion). Pour l'infanterie et la cavalerie : colonne et ligne sont possibles. L'artillerie peut être attelée et en batterie. D'autres formations sont susceptibles d'être adoptées : le carré, la formation adaptée (obligatoire en villes et en bois), et la moins agréable : la formation "désorganisée".

Cette notion de formation est un des points forts du jeu : fini les batteries d'artillerie qui tirent sur 360° ! Le joueur peut, et doit donc, réfléchir comme le faisaient les tacticiens de l'époque : l'artillerie qui est peu mobile doit être mise en batterie aux endroits stratégiques, les bataillons peuvent être déployés en ligne, en défense, ou alignés en colonne pour attaquer...

"Gardez-vous à droite, gardez-vous à gauche" sont les mots d'ordre à préconiser pour ce jeu, car les débordements sont souvent fatidiques, surtout pour les unités d'artillerie qui ne les supportent pas.

Toutes ces informations sur les pions et les formations sont regroupées dans les six premières pages de la règle, qui en comporte 12. Les six autres pages détaillent le mouvement, le moral, le tir, les charges et contre-charges de cavalerie et le combat.

En plus de la carte et des pions, le jeu contient un casier de rangement et un livret de 60 pages sur la bataille. Ce livret qui appartient à la série "les Grandes Batailles de l'Histoire" décrit avec précision les causes et les conditions de l'affrontement.

LE SYSTEME DE JEU

Le tour de jeu se découpe en six phases qui sont : les charges de cavalerie, le mouvement, le tir défensif, le tir offensif, le corps à corps et le ralliement. A ces six phases se superposent le tir d'opportunité et les contre-charges (qui sont tous deux effectués par le joueur non opérationnel).

Le système du tir d'opportunité mérite qu'on s'y attarde : les zones de contrôle "stricto sensu" n'existent pas,

AUERSTAEDT 1806



mais chaque unité exerce néanmoins un contrôle dans sa zone de front. Il est donc possible de passer à côté d'une unité ennemie sans problème si le mouvement ne s'effectue pas dans sa zone de front. Si ce dernier cas se présente cependant, deux alternatives sont possibles :

1) le mouvement est stoppé dès la première case de front de l'ennemi, celui-ci pourra alors tirer pendant sa phase de feu défensif.

2) le mouvement n'est pas stoppé dès la première case de front de l'unité ennemie : celle-ci peut alors tirer immédiatement sur l'unité qui ose lui passer devant sans s'arrêter.

Ce système permet d'effectuer des percées à travers les lignes ennemies (il faut cependant bien calculer les risques) et permet au joueur qui défend de se montrer actif (tirs d'opportunité, tirs défensifs, contre-charges).

Le combat est assez peu meurtrier (sauf dans le cas de l'artillerie à courte portée). Le tir use lentement les unités et le corps à corps a surtout pour but de désorganiser l'adversaire plus que de le détruire (1 chance sur 6 à 4/1 d'éliminer une unité). Par contre une unité désorganisée devient extrêmement vulnérable et le moindre combat peut facilement la détruire.

Voyons maintenant le moral qui constitue l'un des aspects les plus intéressants du jeu. Une unité peut être démoralisée de deux façons :

1) A la suite d'un corps à corps (résultat du combat : D).

2) Si après avoir subi des pertes lors d'un tir une unité rate son jet de moral (celui-ci varie de 1 à 6 et le jet se fait avec un D6 : le résultat doit être inferieur ou égal au moral).

Lorsqu'une unité est désorganisée, il est préférable de l'éloigner du front pour attendre le moment où elle pourra tenter de se réorganiser, c'est à dire deux tours (une heure) après sa démoralisation. En général, à partir du troisième tour, chaque camp récupère les unités démoralisées aux tours précédents.

☐ QUELQUES CONSEILS

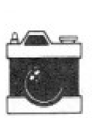
Le français

Il se bat à un contre trois, mais au début de la partie il possède un léger avantage sur le prussien. Il doit donc attaquer sauvagement et surtout essayer de prendre Taugwitz dès le premier tour. Cette ville constitue le noeud de la partie et il lui faut donc la tenir le plus longtemps possible.

Pour l'artillerie, le mieux est de la positionner au début sur la route, puis ensuite de la mettre en batterie près des canons prussiens et hors de leur zone de tir : "pas devant, sur les côtés".

Les chasseurs à cheval sont pratiquement inefficaces contre l'infanterie, alors on peut soit les faire charger la cavalerie prussienne désorganisée, soit les envoyer derrière les lignes ennemies à la chasse aux unités démoralisées (par le sud).

Les renforts arrivent au comptegoutte, mais il y en a tous les tours. Il faut les utiliser pour boucher les trous et empêcher le prussien de franchir le "mur de berlin" ; une zone de repli au sud d'Hassenhausen peut s'avérer nécessaire lorsque l'adversaire est vindicatif.



☐ Le prussien

Le premier tour est assez difficile, le mieux est de placer son artillerie au sud de Taugwitz, puis toutes les unités de la première colonne en ligne (moral 5 au lieu de 4). De toute façon, il est impossible d'empêcher le français de déborder. Le but est donc d'infliger le maximum de perte à l'unité française qui ira à Taugwitz.

Par la suite cela s'amélliore, les renforts arrivent par groupes de six unités, mais pas tous les tours ; il faut donc profiter de ces arrivages de troupes fraîches pour lancer des offensives massives (la cavalerie est apte au combat au tour 4 en général). Le principal atout du français est le temps, il faut donc éviter tout retard ; si la sortie n'est pas possible par l'est, dès le tour 6 la prévoir par le Nord.

Le jeu garde son suspens jusqu'à la fin et lorsque les joueurs sont de niveaux égaux, il est souvent difficile de connaître le vainqueur avant les derniers jets de dés. Chaque joueur établit à la fin de la partie un pourcentage qui dépend des points de victoire qu'il a obtenu et du maximum de points que peut atteindre le camp qu'il jouait.

Ce wargame est le premier de la série "Vive l'Empereur", qui se joueront tous sur la même règle, série qui s'annonce prometteuse si les petits frères d'AUERSTAEDT 1806 sont de la même qualité. ☐

Nicolas Loubier





"Viastesine nel capesli, ô Ikaa !
Turmaniel nel caplas, ôva Ikaa !
Odonaï es Ordovar, Ikaa Lerva !
Odonaï es ordovar, Ikaa Shiva !"
Oraison de la première Goutte
Shutilee Murmurith

"Par les Filles du Vent qui animent tes cheveux, ô Ikaa !
Par les Fils de l'Onde qui caressent ton corps, ô Ikaa !
Parfum des Hautes Sphères à la Gloire argentée !
Liqueur des Profondeurs, Emeraude aquatique !
Je t'aime ô Ikaa, Nageuse de l'Air et des Flots infinis."
Psaume du tendrebleu - Shutilee Murmurith
(adaptation en Shoozifroot)

"Que la nageoire d'Ikaa soulage ta douleur
Que la vision de son regard atténue ton malheur
Que son souffle d'Embrun guérisse ta frayeur
Mère et Fille de l'Océan et des Cieux
Qu'elle t'accompagne chaque jour de ta vie
Toi le petit nageur de l'Insondable Monde
Toi qui meurt noyé dans une larme trop longue."
Hosannah de bénédiction
Premier Baptême - Livre des Reflets
(adaptation en Shoozifroot)



A travers la croyance en Ikaa Shutilee, la Sirène Céleste, les adeptes du Grand-Mât, tels qu'ils sont souvent nommés, vénèrent le mariage mystique de l'Océan et des Cieux, l'Hymen sacré de l'Eau et de l'Air. Ikaa est mère de toute chose et fille du Très-Haut. Elle est la source et l'Océan, la brise et la Tempête. Elle protège les oiseaux et les créatures nébuleuses des cieux, mais elle règne aussi sur la Beauté Aquatique, la douceur de l'Onde, la délicatesse et l'Harmonie.

Les Prêtres d'Ikaa sont des gens débonnaires et charitables qui prônent la non-violence et l'Amour du Prochain:

"Comme toi, l'Autre est un nageur esseulé dans l'infini du Cosmos Liquide. Aide-Le, Soigne-Le. Donne-lui ton souffle quand il se noiera, soutiens-le lorsqu'il perdra pied. Et s'il boit l'eau de l'océan, donne-lui la bénédiction d'Ikaa et avec lui continue le chemin de l'aérienne Pensée, car telle est la Volonté de Shutilee..."

Les Novices de ce Temple reçoivent quelques temps après leur intronisation (dont le détail ne sera heureusement pas donné ici) une formation ésotérique liée à la connaissance du milieu liquide et du milieu aérien. Ils deviennent à l'issu de cette initiation les Magiciens-Soigneurs d'Ikaa (cf annexes). Ils oeuvreront pour le Bien et le Beau, soigneront le malade, aideront le démuni et prêcheront la Fraternité autour d'Ikaa Shutilee, Sirène Céleste, Dame de la Suprême Sagesse qui leur a donné à l'aube du monde la faculté de guérir et d'apaiser les peines.

Les fervents de ce culte sont aisément reconnaissables : Prêtres et Prêtresses (l'Ordre est mixte) se font raser le crâne très régulièrement et leur cuir chevelu dénudé est décoré de tatouages à l'encre de poulpe. Les motifs qui pigmentent leur tête sont d'autant plus fournis que l'adepte est mieux instruit de la Sagesse d'Ikaa Shutilee. Ainsi les Très-Hauts-Dignitaires ont-ils non seulement le crâne, mais aussi le front et le tour des yeux, bleuis par les enluminures indigo des Maîtres-Tatoueurs. Et les tourbillons violacés de leurs tatouages donnent à leur regard l'expression de quelques loups de carnaval aux yeux hallucinés.

En plus de leurs ornements cutanés les adorateurs d'Ikaa portent de nombreux bijoux de coquillages cliqueticant qui finissent d'embellir les amples parures vertes et bleues réhaussées d'argent, tissées en une fibre de goémon si légère que le moindre souffle de la déesse parvient à les animer de palpitations aux reflets céruléens.

Mais si les Ikaaiens se font par leur vêture, les apôtres d'un certain esthétisme frivole, ils n'en sont pas moins de rudes travailleurs dont le courage n'a d'égal que leur érudition (cf la Bibliothèque liquide). Botanistes confirmés et Zoologues des profondeurs, on trouve dans leur temple des serres fabuleuses où poussent les algues qui servent à leur médecine. Et l'on peut admirer de la même façon leur collection vivante d'espèces sous-marines, réunies dans des viviers gigantesques contenant plusieurs milliers de litre d'eau.

Le cycle d'activité d'un adepte du grand mât s'organise en trois périodes successives de dix heures chacune :

Anashwava Lugudubra : Le Temps de Sommeil

Anashwava Ordobreva : Le Temps de Travail

Anashwava Sisouforma : Le Temps de Méditation

Ce cycle n'est pas suivi de manière identique par tous les membres de la confrérie. En effet un tiers des religieux pratique successivement chacune des trois activités. Le Temps de Travail comporte les travaux courants effectués dans le temple même (et ils sont nombreux) et les missions de soins dans toutes les régions du Bâteau-Monde.



VISITE GUIDEE DU TEMPLE D'IKAA

La plupart des salles sont très grandes, claires et respirent la propreté. L'architecture est sobre et régulière et les mosaï ques aux couleurs d'Ikaa (vert, bleu, argent) créent une ambiance apaisante et bienheureuse.

1) Le Hall : pièce circulaire équipée d'un bassin étoilé. Des algues luminescentes contenues dans des aquariums sphériques suspendus au plafond éclairent d'une lumière tamisée l'ensemble de la salle (ce mode d'éclairage est utilisé dans à peu près toutes les salles du temple).



Le culte d'Ikaa

Dans GRAAL 15 vous avez découvert le Vaisseau-Monde. Ce mois-ci nous vous proposons de vous familiariser avec le culte d'Ikaa et avec certains secrets du Navire.



2) **Piscine de Méditation** : cette pièce, comme beaucoup d'autres, a la forme d'une goutte d'eau. Une corniche circulaire borde tout le périmètre d'un vaste bassin central. Les prêtres y méditent en faisant la planche.

3) **Bassin des Dauphins Sacrés**: identique à la précédente. Les superbes dauphins d'Ikaa s'ébattent ici en un magnifique ballet où le gris perle des animaux se mêle à l'écume argentée de vaguelettes artificielles.

4) **Tavernes-Alcôves de la bibliothèque liquide** : petites pièces attenantes à la grande bibliothèque, équipées de fauteuils et de tables de lecture. C'est ici que les serveurs-bibliothécaires prennent les commandes et vous apportent sur un plateau votre consommation livresque.

5) **Bibliothèque Liquide (voir plus loin)** : une multitude de fioles cristallines aux contenus multicolores emplissent les longues travées de cette colossale pièce ovoï de.

6) **Scryptorium des Scribes-alchimistes** : les étrangers ne sont pas admis à y pénétrer. On aperçoit toutefois dans l'entrebaillement d'une porte le foisonnement confus de cornus et de tubulures plus proches d'un laboratoire alchimique que des parchemins et encriers des scryporiums médiévaux.

7) **Méditorium aérien** : haute cheminée circulaire creusée dans l'épaisseur du Grand-Mât où lévitent les nombreux prêtres préferant pour leur méditation l'Air à l'élément liquide.

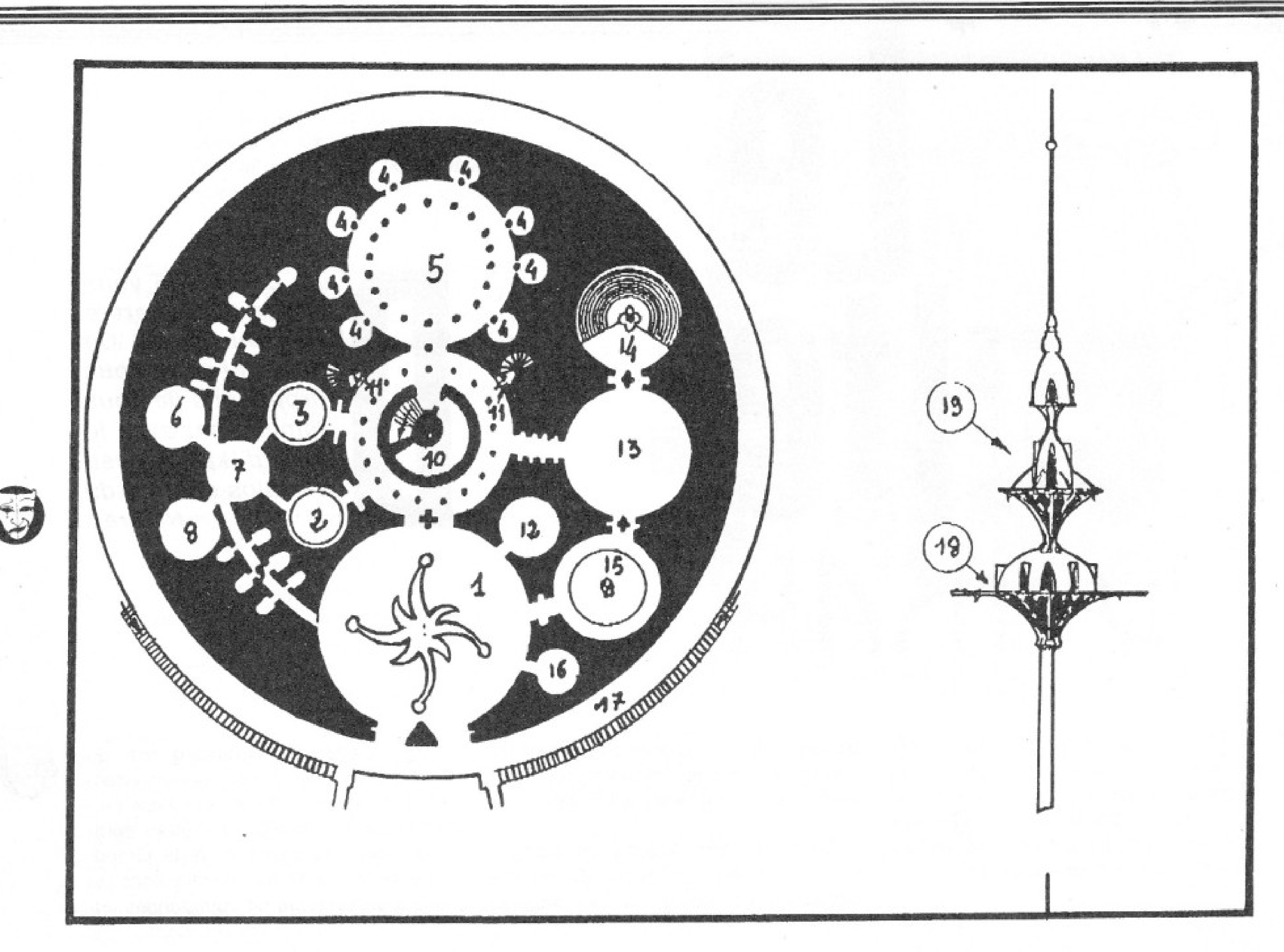
8) **Serre des Algues de Soins** : on y cultive les sinyles aquatiques nécessaires à la confection des baumes de guérison des magiciens-soigneurs.

9) **Appartements des Novices** : ensemble de petites cellules sphériques contenant chacune une baignoire, un tapis de lévitation méditative et une couche duveteuse confectionnée à partir de plumes de goélans.

10) **Salle des manoeuvres du Grand-Mât** : là encore, aucun étranger n'est autorisé à pénétrer dans cette salle. Seuls quelques prêtres participent aux manoeuvres de la Grand-Voile dont toutes les cordes sont reliées à un système de commandes démultiplicatrices contenues dans cette pièce confidentielle.

11) **Ouvertures vers la Nécropole** : écoutilles secrètes menant par l'intermédiaire du Grand-Mât jusque dans les profondeurs de la cale vers la Nécropole sacrée où sont déposés





parfois les corps de Hauts Dignitaires fervents d'Ikaa (cette cérémonie tend à se raréfier).

12) **Cabinet des Maitres-Tatoueurs** : ateliers des artistes en peintures cutanées où sont gravées à jamais les enluminures bleutées de la Sagesse.

13) **Nef des Bénédictins** : trois événements de la vie d'un fidèle sont consacrés et font l'objet d'une cérémonie de Bénédiction : le Mariage, la Mort et le choix d'un Métier.

14) **Le Forum des Conteurs** : théâtre circulaire décoré en son centre par le magnifique jaillisement d'une fontaine. Ici vous pourrez entendre les légendes que l'on narre depuis des fleuves aux Novices du Temple d'Ikaa. Vous découvrirez avec eux l'histoire du Grand Maëlstrom qui engloutira le Vaisseau-Monde quand la fin des Temps sera venue. Vous écouterez, ébahis, le Conte du Géant Adamastor, Gardien du Cap des Tempêtes et de son Léviathan Géant. Vous entendrez parler du Grand Déluge à l'origine de tons les océans de l'Univers : Ikaa attristée par le pécher humain, pleura "des fleuves durant" et remplit de ses larmes tous les gouffres du Cosmos. Ainsi l'Eau de l'Océan est plus sacrée que l'Eau douce, car elle contient encore intact, l'humeur saline issue des pleurs d'Ikaa Shutilee.

15) **Salle des Offrandes** : un large bassin annulaire y entoure une merveilleuse statue opaline de la Sirène Céleste. Là, les plus riches fidèles d'Ikaa jettent dans l'eau bénie clapotant aux pieds de la Déesse, les offrandes ou coquillages sonnants et trébuchants qui leur apportent le Bonheur et l'assurance d'une aile et d'une nageoire dans les espaces sidéraux de l'Après-Vie.

A noter : cet argent est la plupart du temps redistribué aux plus défavorisés de la cité Basse, par le Grand-Prêtre, du sommet du Grand- Mât.

16) **Salle des Cantiques et des Danses** : les Ikaaï ens sont des artistes qui apprécient toutes les expressions du Beau. Le chant et l'art corporel font partie de leurs activités meditatives.

17) **Parvis des Fidèles** : esplanades situées sur le toit du temple, accessibles à partir de la Ville Haute et permettant d'assister par des ouvertures aménagées dans la toiture, aux plus grandes cérémonies du Temple.

18) **Hûne Sylphique ou Plateforme des Nuages** : c'est ici que sont parfois conjurées les sylphes, servantes d'Ikaa et filles de Son Haleine. Ce sont elles qui coiffent la Déesse et s'occupent de ses parures aériennes.

19) **Loges des Grands Prêtres** : ici habitent les plus hauts dignitaires du Temple dans ce palais suspendu au sommet du Grand-Mât au milieu de Kalimo Verva, les Jardins du Ciel.

Voici la visite terminée. Bien entendu toutes les pièces n'ont pas été décrites. Et le peu qui l'ont été, le sont de façon succinte. A vous de bâtir à partir de ce canevas le véritable Temple de la Sirène Céleste ; et que sa chevelure effleure à jamais la source de votre imagination !



EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES
LOI & CHAOS
BIMESTRIEL
60P - 25FR
LE MAGAZINE AMOUREUX DE RUNEQUEST & JEUX DE RÔLE
DANS LE NUMERO 3
4 SCENARIOS
2 POUR RUNEQUEST, 1 POUR STORM ET 1 POUR L'APPEL DE CTHULHU ...
... 15 PAGES DE B.D
DONT LA SUITE DE MES FANTASTIQUES AVENTURES ...
MAIS...MAIS... PAR KROME...
JE M'ABONNE!
AS
POUR VOUS ABONNER (6N°-1 AN: 125 FF) OU POUR COMMANDER LES N°1 ET 2
ECRIVEZ A :
SIMULOR LOI & CHAOS 76 BD MAGENTA 75010 PARIS TEL: 40_05_09_28

la bibliotheque liquide

Les Ikaaï ens sont pour la plupart très cultivés comme en témoigne la masse de savoir accumulé dans la grandiose Bibliothèque Liquide. Ce formidable centre de la connaissance construit au coeur même du Temple du Grand-Mât contient plusieurs milliers de fioles de savoir, en permanence renouvelées par les soins des scribes-alchimistes. En ce haut lieu Culturel, nul manuscrit, pas le moindre volume, aucun ouvrage fait d'encre et de papier, non rien de tout cela, mais une multitude de bouteilles colorées contenant chacune un liquide différent, qui une fois ingéré confère à son buveur le savoir inscrit là par "l'Ecriture Aquatique" dont le secret est rigoureusement gardé par les scribes-alchimistes déjà mentionnés.

Bien évidemment le "lecteur" profitera de cette boisson, de la même façon qu'il aurait profité d'un livre traditionnel, en oubliant certains passages, en en retenant d'autres suivant sa sensibilité, sa culture préalable, sa mémoire (ou son pourcentage en bibliothèque...). Il est bon de savoir que boire plus d'un livre par jour peut avoir des conséquences désagréables voire fâcheuses, telles que des nausées, des indigestions, des insomnies, des ivresses prolongées et même des intoxications menant à une léthargie souvent mortelle. Il est de ce fait préférable de suivre la prescription des Bibliothécaires qui savent associer les doses de savoir à la personnalité de chacun.

Venez à la bibliothèque liquide et laissez-vous donc tenter par le plaisir sacré de la "lecture", venez apprécier les livres pétillants, les ouvrages sucrés, les oeuvres alcoolisées, douces ou amères, fruitées ou parfumées par les senteurs de l'Océan dans la "Cave du Savoir" du Temple d'Ikaa !

Nota Bene : la plupart de ces breuvages contiennent un fort taux de calories qui explique l'embonpoint souvent marqué des prêtres les plus savants. Certains sont même fortement alcoolisés suivant le domaine de connaissance exploré et l'on pourra croiser dans les couloirs du temple quelque prêtre titubant à l'haleine chargée, marmonnant entre deux hoquets des réflexions du genre : "Je crois Hic ! que j'ai trop lu Hic ! ce soir Hic...!"

Certaines liqueurs de lecture sont écrites et composées dans une langue particulière et ne peuvent être comprises que par des lecteurs / buveurs maîtrisant cet idiome. Dans le cas contraire, le lecteur s'en rendra compte à la première gorgée qui aura pour lui un goût de moisi particulièrement écoeurant.



odonoshai klirdilith :
le temps et sa division sur le navire

Sans qu'on en connaisse l'origine, sans qu'aucun maître buveur de la bibliothèque liquide ne sache pourquoi, dans un total mystère que même les plus hautes instances de l'érudition du Vaisseau-Monde n'ont pu percer, il semble qu'un étrange phénomène affecte le Navire tous les 5-10 ans : le Navire se voit projeter régulièrement, mais, il est vrai, de plus en plus rarement, dans un autre continuum du Multivers, attendu que selon la célèbre théorie de Sholtinoï, tous les océans de tous les mondes parallèles ne sont que l'expression démultipliée du Grand Océan originel et par voie de conséquence communiquent entre eux par des liens invisibles mais inaltérables.

Et donc, du fait des changements de plans qui bouleversent le référentiel astronomique et temporel (une révolution planétaire n'équivaut pas quel que soit le monde à une année terrestre) et à cause du perpétuel déplacement sur les océans, il n'était pas possible pour les responsables du Navire de concevoir un système universel lié à un quelconque phénomène cyclique de l'univers abordé par le Vaisseau. Il a donc fallu concevoir une fragmentation arbitraire de l'espace temporel qui a pour base de référence l'écoulement d'Odonoshaï Klirdilith : la Grande Clepsydre.

Cette horloge hydraulique située autour du mât d'artimont est sous la responsabilité de la Confrérie des Timoniers (encore appelée Guide des Pilotes). Elle organise le temps suivant un écoulement progressif du contenu d'un réservoir d'eau de mer en perpétuel remplissage, entrainant la rotation d'un mécanisme en plateau circulaire dont on peut voir le détail en 20 du plan E1 (excart GRAAL 15). Chaque unité temporelle est définie d'après un qualificatif évoquant un contenu liquide ou un cours d'eau. Un compteur à l'aspect surchargé et à l'esthétisme baroque présente le temps écoulé depuis la mise en service d'Odonoshaï, ainsi que le jour et l'heure de certains événements ayant marqués l'histoire du Navire (batailles, émeutes, disette, ouragans, phénomènes surnaturels et inexpliqués comme par exemple les changements de plan...).

LES UNITES TEMPORELLES DU VAISSEAU-MONDE ET LEURS EQUIVALENTS TERRESTRES

Une Goutte	environ	une seconde
Une Gorgée (ou une "fiole" en Gala Froot)	environ	une minute
Une Lampée[1] (ou une gourde en Gala Froot)	environ	une heure
Un Ruisseau (ou un tonneau en Gala Froot)	environ	10 heures
Un Torrent	environ	24 heures (peu usité)
Un Fleuve	environ	un an
Une mer	environ	10 ans
Un océan	environ	100 ans

Exemples : "Rendez-vous dans 10 fioles à la taverne de la Gueule de Bois" ; "Le vieux Vulgane a bien une centaine de fleuves."

1 : Terme dont l'éthymologie est certainement à rapprocher de "lampe" (à huile). Une lampée désignait d'après plusieurs sources historiques la quantité d'huile de phoque nécessaire à l'éclairage durant environ une heure, avant la généralisation de l'usage des cages à lucioles.



guide linguistique

Nom du langage	Utilisation
Shutilee Nazilee	Idiome liturgique et langue des textes sacrés d'Ikaa, comme des religieux de la Sirène céleste et de quelques citadins érudits (cf extraits du Shutilee Murmurith).
Wana Dwarwa	Dialecte (Wana) et langage gestuel (Dwarwa) du culte de Raï na Torequondë, connu seulement des moines du mât de misaine.
Armel Vish	Parler commun, enseigné aux aventuriers par les "inculqueurs positroniques de Volodian" en service chez Morshentoï . 80% Des habitants du Vaisseau-Monde le comprennent et le parlent.
Gala Froot	Argot des bas-fonds parlé par le peuple miséreux, les mercenaires et les voleurs. C'est une déformation de l'Armel Vish complété par quelques locutions inédites: "Ya glosé flanchava I kuria sussumith Armel Vish" signifie : "Reluque le baltringue à la tronche de sardine, l'entrave que dalle à l'argomuche !" Une traduction littérale en Armel Vish donnerait : "Ovia Gloss flanachevar ilkarik sum sussuri galahar", soit : "Observe l'individu à l'air bizarre, il ne semble rien comprendre au parler vulgaire." 95% des habitants de la Ville Basse l'utilisent. 20% d'entre eux ne comprennent que cela.
Skoot Fasterass	Langage secret exclusivement gestuel des espions phalangistes.
Shoba Fliss	Pâtois des pêcheurs et des mariniers en général. Le Shoba Fliss, bâti à partir de termes techniques est utilisé aussi par les timoniers et par les responsables religieux s'occupant des manoeuvres des voilures.
Ibonis Kafkooli̇̈ er	Langue ancienne pratiquement inusitée dont l'Armel Vish serait une version simplifiée et épurée. L'Ibonis est considéré par certains comme la langue des créateurs du Navire. Nul n'a jamais pu prouver cela.

Toutes ces langues à l'exception du Skoot Fasterass et du Wana Dwarwa peuvent être apprises en plusieurs jours de boisson, dans la bibliothèque liquide du temple d'Ikaa. La durée et la qualité de cette étude sont laissés à l'appréciation du MJ qui les adaptera à son propre système de jeu. L'Ibonis Kafkoolï er requiert une intelligence de 16 au moins. Les autres langues sont accessibles à tout personnage moyen sachant déjà lire et écrire.

*

JURONS ET EXCLAMATIONS COURAMMENT UTILISES SUR LE VAISSEAU-MONDE

- Par-Suûl-celui-que-rien-n'assèche !
- Par la magie du crâne !
- Par les mille mers !
- Par les mystères de l'avant !
- Par l'ombre de la tâche !
- Par Yerulibaz au long nez !
- Par le Mal blanc !

PARLEZ-VOUS L'ARMEL VISH ?

Des marins doivent se faire entendre dans la tempête. Le parler commun du Navire est donc une langue sonore et riche en voyelles. Pour vous familiariser avec ses consonnances, voici un petit lexique :
vaë : beaucoup ; *lan* : l'arbre ; *vaëlan* : forêt ; *nan vaëlan :* le bois de l'ombre ; *oder :* la route ; *attul :* bravo ; *trepo :* le port ; *raï ntos :* la victoire ; *Kandar :* le vaisseau ; *Kandaroï :* le timonier ; *Star :* la force, le pouvoir ; *Stalar :* l'épée ; *Storin :* la falaise ; *Kan :* le lieu ; *stalarshan :* le lieu où l'on commande (palais d'un gouvernant, tente d'un général,...).

Si vous avez besoin d'un mot nouveau, essayez différentes combinaisons entre les syllabes de cette liste : raï n, vaë, kan, star, nan, laër, lan, dal, men, oï , os, aï , er, on, al, is, ar.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DES PRETRES D'IKAA

AD&D

La puissance des prêtres d'Ikaa, variera d'un système de jeu à l'autre. Il ne faudra pas vouloir faire de parallèle entre chacune de ces interprétations. La légende elle-même devra donc s'adapter au système utilisé. Un certain nombre de points techniques ont été laissés dans l'ombre sciemment, afin de laisser toute latitude au M.J. pour créer des PNJ dont la puissance sera fonction de celle de ses personnages et de l'idée qu'il s'est fait du Bâteau- Monde. On gardera toutefois à l'esprit que la Magie régnant sur le Navire a toujours été rigoureusement contrôlée par des contre-effets mystérieux (cf scénario).

Les prêtres d'Ikaa selon AD&D sont plus proches des magiciens que des clercs. Ils apprennent leurs sorts dans un grimoire nommé "L'Ecoulement Incertain" ("Ooziss Narvéro") qui regroupe plusieurs domaines de connaissance. La progression du nombre de sorts en fonction du niveau est celle des clercs. Pour le reste, les règles concernant les magiciens sont plus appropriées pour jouer les adorateurs d'Ikaa (bien que cette approximation soit encore inadéquate par rapport à la réalité des Ikaaiens).

Le nombre de sorts par niveau n'est pas ajusté par les bonus conférés éventuellement par la Sagesse comme c'est le cas pour les prêtres AD&D classiques.

Voici une liste (page suivante) des sortilèges et pratiques médicinales des adeptes d'Ikaa Shutilee. Est d'abord donné le nom du sort, puis sont rappelés entre parenthèses son type et son niveau AD&D ; le dernier nombre indique le niveau du sortilège pour les prêtres d'Ikaa.



Bénédiction (C1)	1
Aquagénèse (C1)	1
Prédiction du temps (D1)	1
Chute de Plume (M1)	1
Détection Invisibilité (M2)	1
Soins Mineurs (C1)	1
Apaisement (C1)	1
Résistance au froid (C1)	1
Purification de l'eau (C1)	1
Silence 5m (C2)	2
Ralentissement du Poison (C2)	2
Localisation des Plantes[1] (D2)	2
Langage animal[2] (D1)	2
Résistance au Feu (C3)	3
Guérison de la cécité (C3)	3
Guérison des maladies (C3)	3
Respiration aquatique (D3)	3
Vol (M3)	3
Rafale de vent (M3)	3
Embroussaillement (D3)	3
Eau aérée (M5)	4
Abaissement des Eaux (C4)	4
Contre-Poison (C4)	4
Langage des plantes[1] (C4)	4
Contrôle Température 3m[3] (D4)	4
Soins majeurs (C4)	4
Soins ultimes (C5)	5
Communion avec la Nature[4] (C5)	5
Contrôle des vents[3] (D5)	5
Transmutation de l'Air en Eau nouveau sort (réversible) cf "Trans mutation de Pierre en Boue" (D5) pour l'explication et les caractéristiques techniques.	5
Contrôle du climat[3] (C7)	6
Serviteur Aérien (C6)	6
Invocation des animaux (C6)	6
Séparations des Eaux (C6)	6
Langage des Monstres[2] (C6)	6
Marche des Vents[3] (C7)	6

Il n'existe aucun sort de 7° niveau.

1 : concerne uniquement les plantes aquatiques.

2 : concerne uniquement les créatures aquatiques et aériennes.

3 : ces sorts n'ont d'effet que dans la région du Grand-Mât. Cette limitation est due à un pouvoir ancestral dont l'origine s'est perdue mais qui reste toujours effectif sur le Vaisseau-Monde.

4 : concerne uniquement les milieux aquatiques ou aériens.

Comme on l'a déjà vu les prêtres d'Ikaa sont de farouches défenseurs de la paix. En tant que pacifistes rigoristes, ils n'utilisent jamais leurs pouvoirs de manière agressive ou susceptible de provoquer une quelconque violence. Leurs facultés sont issues à la fois d'une discipline mentale pratiquée chaque "jour" durant l'*Anashwava Sisouforva* et d'une science rationnelle et archaique de l'Air et de l'Eau plutôt que d'une véritable source magique. Les sorts de guérison sont d'ailleurs tous à base d'utilisation de plantes médicinales provenant de l'océan, ce qui explique les possibilités d'échecs de ces techniques. Le pourcentage de réussite des soins Ikaaïens, peut être évaluée à une base de 10% par niveau du lanceur, pouvant être ajusté selon la gravité du mal tel qu'en a décidé le MJ.

Il ne sera pas donné ici d'organigramme détaillé de la hiérarchie du Temple ; on pourra toutefois se servir de la schématisation suivante :

- Grand Prêtre : Ingel Angeloï , 16° niveau.
- Haut Scribe Alchimiste : un Prêtre 12° niv.
- Maîtres des Serres et des Aquariums : un prêtre 10°, 1 Prêtre 8°, 1 prêtre 7°.
- Maîtres des Cérémonies et du Grand-Mât: six Prêtres 6°.
- Magiciens Soigneurs : une trentaine de prêtres du 5° au 4° niveau.
- Jeunes adeptes : une centaine de novices du 3° au 1° niveau.

N.B. : Aucun de ces prêtres n'utilise d'armes évidemment.

Stormbringer

Les adorateurs de la Sirène Céleste Ikaa Shutilee possèdent les compétences suivantes :

- Premiers Soins
- Mémoriser
- Naviguer (manoeuvres du Grand-Mât)
- Connaissance des Plantes (aquatiques)
- Connaissance des poisons (d'origine aquatique)
- Langage Commun : Armel Vish
- Langue sacrée : Shutilee Nazilee
- Equilibre
- Eloquence
- Chanter
- Eviter
- Grimper
- Nager
- Langage animal (aquatique et aérien).



Appel de Cthulhu

- Botanique
- Chanter
- Chimie
- Diagnostiquer une maladie
- Eloquence
- Esquiver
- Grimper
- Nager
- Parler une autre Langue (animale)
- Parler la Langue sacrée : Shutilee Nazilee
- Parler la langue commune : Armel Vish
- Pharmacologie
- Premiers Soins
- Psychologie
- Soigner un Empoisonnement (lié à l'océan)
- Soigner une maladie
- Zoologie (marine, aérienne)

Les compétences sont au moins maîtrisées à 30%. La plupart sont maîtrisées à 50%. N'hésitez pas à adapter vos propres compétences. Donnez éventuellement certains sorts de conjuration[1] aux prêtres à AdC et à Stormbringer pourquoi pas. Vous pouvez même utiliser certaines compétences d'un jeu pour un autre jeu, le système chaosium étant assez flexible pour ça. Il ne faudra pas oublier toutefois de limiter les manifestations magiques à leur strict minimum. S'en passer complètement serait l'idéal. Seules les méthodes de guérison des blessures auraient intérêt à être potentialisées dans chacun de ces deux jeux.

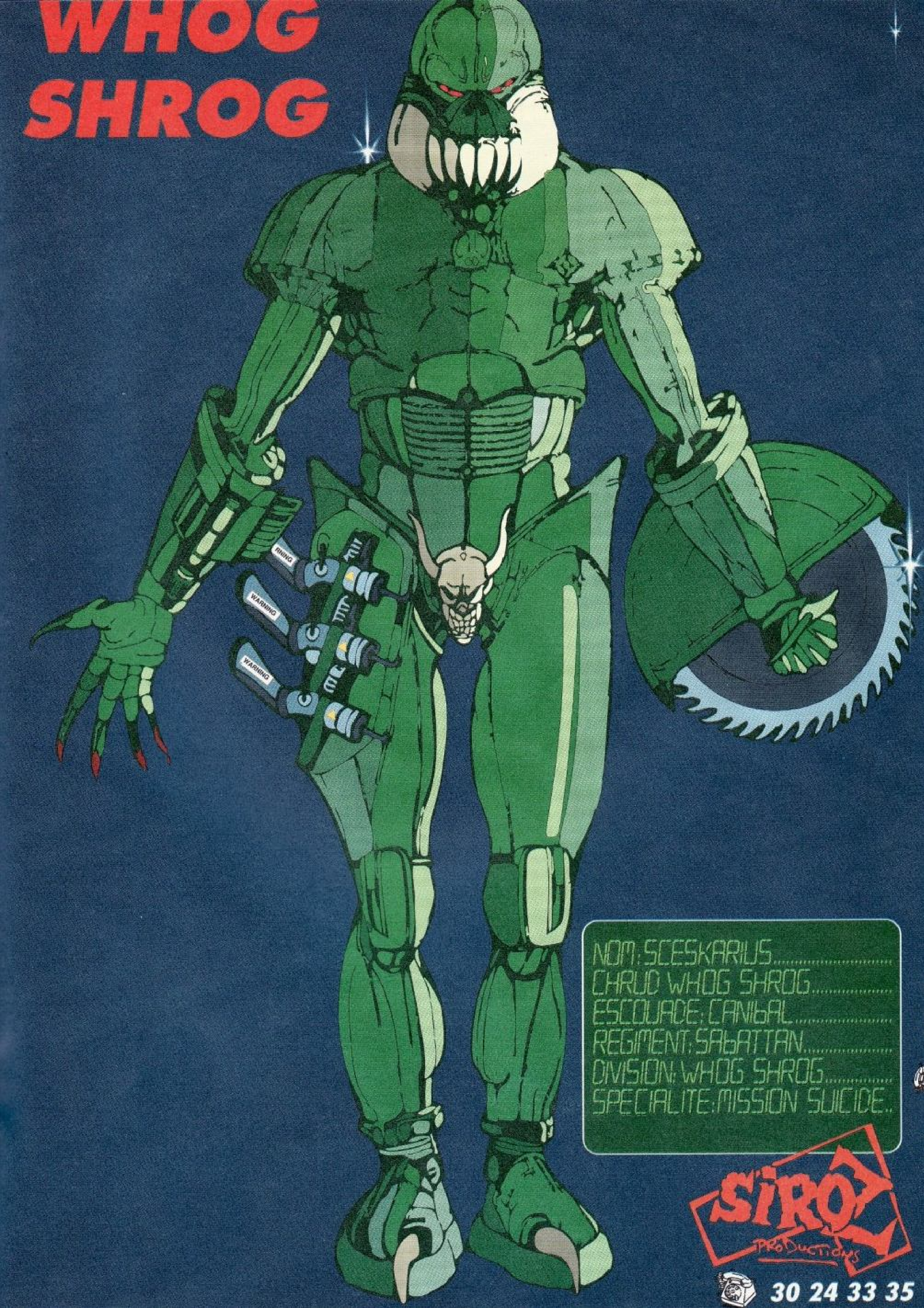
1) : conjuration Elémentaire de l'Eau et l'Air, conjuration animale (dauphins, oiseaux marins...). Ces invocations ayant surtout un but liturgique, elles ne pourront être utilisées que très rarement et jamais dans un but agressif. Pour plus de détails, consultez les caractéristiques d'Ingel Angeloï , p. 39 de GRAAL 15.

O

LES MAGICIENS D'AD&D

A la suite du scénario "la longue nuit" (GRAAL 15), les personnages magiciens dans AD&D se sont vus remettre par Myria un livre de sorts. Aucun des sortilèges qu'il contient ne dépasse le troisième niveau et pour cause : seuls les trois premiers niveaux de sorts fonctionnent sur le Vaisseau-Monde (pourquoi ? découvrez-le dans l'aventure ci-après). De plus certains sortilèges parmi les plus simples ne prennent pas effet pour la même raison mystérieuse ; en voici la liste :

- lumière éternelle
- pyrotechnie
- corde enchantée
- intermittence
- boule de feu
- flèche de feu.


WHOG
SHROG
WARNING
WARNING
NOM: SCESKARIUS
CHRUD WHOG SHROG
ESCOUADE: CANIBAL
REGIMENT: SABATTAN
DIVISION: WHOG SHROG
SPECIALITE: MISSION SUICIDE
SIROZ
PRODUCTIONS
30 24 33 35

Les commandes du Navire ne fonctionnent plus.
○ Les PJ sont chargés d'en découvrir la cause. Pour ce faire une seule direction possible : le Fond de Cale...

Deuxième aventure détaillée que nous vous proposons dans le Vaisseau-Monde, "La cathédrale" est jouable indépendamment de "La Longue Nuit" le scénario du numéro précédent. Elle est assez dirigiste, aussi un MJ entreprenant n'hésitera-t-il pas à rajouter quelques situations de son cru.



UN IVROGNE DANS LA NUIT

Astrabald Noï est un homme désespéré. Rien de ce qu'il a appris ou vécu ne lui permet de faire face à la situation dans toute son horreur : les commandes du Vaisseau-Monde ne répondent plus ! Le doyen des pilotes s'en est aperçu alors que, à la barre, il manipulait l'Engrenage Onarckial en marmonnant les mots rituels. Au lieu d'obliquer majestueusement vers le nord, le Navire a continué sa route plein ouest ! Noï a répété l'opération plusieurs fois, se concentrant sur les formules mystiques, sa voix rendue chevrotante par la peur. Rien n'y a fait. Le Navire n'a pas modifié sa trajectoire d'un iota. Le doyen a donné l'ordre à ses pilotes de ne rien changer à la course du Vaisseau avant son retour (afin qu'ils ne découvrent rien), puis s'est rendu - fait exceptionnel - en ville, dans la vague intention d'avertir le conseil.

En fait, paniqué par la soudaineté et la gravité de l'événement, Astrabald Noï trouve refuge dans l'alcool : il fait le tour des tavernes de la Ville Basse et finalement échoue au *Gouffre*. Imbibé de mauvais *lotus noir*, il est jeté à la rue comme un ivrogne. C'est en se traînant à moitié qu'il aboutit dans une ruelle crasseuse et déserte. Suspendus à une passerelle de la Ville Haute, trois malfrats se laissent tomber sur lui selon une technique couramment utilisée par les voleurs. Ils le battent et le dépouillent. Les râles du vieil homme meurtri attirent les Personnages - Joueurs qui le découvrent, ensanglanté et à demi assommé, au milieu d'un tas d'immondices. Noï demande aux aventuriers de l'emmener dans un endroit où il pourra récupérer. Là, l'esprit embrumé par l'alcool et ivre de reconnaissance, il se décharge de son fardeau et demande aux PJ de l'aider.

Si vous avez fait jouer à vos personnages certains des mini scénarios proposés le mois dernier, il est possible qu'Astrabald Noï ait entendu parler d'eux ou qu'une connaissance commune l'ait fait. Dans ce cas il peut chercher à les contacter directement.

D'une manière ou d'une autre donc, le doyen des pilotes, écrasé par le sentiment de la catastrophe, raconte dans des termes souvent incohérents son atroce expérience. Puis, sous les questions des aventuriers, il semble se ressaisir : il étouffe ses sanglots, se redresse et leur adresse de but en blanc cette supplique :

"Vous ne pouvez pas m'abandonner. Ecoutez. Je peux vous dire où aller pour réparer le gouvernail. D'après nos histoires il se situerait dans un endroit appelé "la cathédrale", quelque part du côté du Fond de Cale. De mémoire de pilote, personne ne s'y est rendu. Mais je connais un accès. Je vois à vos manières que vous n'êtes pas nés sur le Navire. Vous souhaitez rentrer chez vous. Peut-être en découvrirez-vous le moyen dans les Entrailles qui recèlent tant de secrets oubliés. Et si vous réparez le gouvernail, je vous ferai citoyen d'honneur du Vaisseau et à ce titre vous disposerez d'un palais dans la Ville Haute, d'esclaves pour vous servir et le Conseil vous versera une rente élevée. Oh ! Acceptez, je vous en supplie !"

La curiosité et l'appât du gain doivent pousser les PJ à dire oui. S'ils refusent, conseillez-leur d'ouvrir une boulangerie : les aventures d'une bande de boulangers - pâtissiers, voilà qui doit être fascinant !



L'ESCALIER

Astrabald Noï est immensément soulagé par la promesse d'aide des PJ. Revigoré, il les presse de partir sur le champ et propose de leur fournir l'équipement nécessaire : cordes, cages à lucioles pour s'éclairer (l'utilisation des torches est prohibée), provisions, etc. A cette fin, il les emmène dans les châteaux de hûne du mât d'artimont. Il enjoint les aventuriers à ne parler de cette affaire à personne pour ne pas semer la panique à bord. Puis le doyen des pilotes conduit les PJ jusqu'à une petite pièce discrète accolée au mât. Là, il fait coulisser une porte dérobée.

"Ceci est un accès à l'escalier de l'intérieur du mât. C'est le même que nous avons emprunté tout à l'heure pour monter jusqu'à la timonerie, mais il est muré juste au-dessus : pour se rendre sur le Pont on prend l'escalier extérieur. Ce passage est connu de moi seul ; vous reviendrez par là, aussi je vais vous montrer le mécanisme d'ouverture. Je ne sais pas jusqu'où descend l'escalier. Sans doute jusqu'en bas. Rappelez-vous, le gouvernail se situe dans "la cathédrale" quelque part en Fond de Cale, à l'arrière du Navire. De cela je suis sûr. Il vous faudra donc trouver un passage. Tous mes espoirs reposent sur vous. Bonne chance !"

Astrabald Noï pousse les aventuriers par la porte qui se referme sur eux. Les cages à lucioles éclairent des marches étroites, recouvertes d'une fine pellicule de poussière. Les murs sont grisâtres et rugueux. L'escalier s'enfonce dans les profondeurs en de larges spirales régulières. Les PJ se mettent en marche précédés par le son étouffé de leurs pas.



UNE ETRANGE RENCONTRE

Au bout d'un quart d'heure de descente, les PJ butent sur un mur massif qui leur barre le chemin. L'escalier a visiblement été condamné. L'obstacle est de facture ancienne mais solide ; pas moyen de passer. Que faire ? Remonter pour emprunter l'escalier du Grand Mât ? Mais la Cathédrale est à l'arrière et rien ne prouve qu'il existe un passage entre la poupe et le centre du Navire (il n'en existe pas, c'est muré partout). La solution se trouve quelques marches au-dessus du mur : un passage secret aménagé dans la paroi du mât donne sur l'Entrepont Supérieur. N'ayant pas été utilisé depuis des siècles, il est particulièrement difficile à découvrir, mais dans l'intérêt de l'aventure, les PJ finissent par le dénicher.

Les aventuriers débouchent donc dans l'Entrepont Supérieur (ce qu'ils ne savent pas forcément). Cette partie des Entrailles (nom générique que donnent les habitants du Navire aux Cales) n'offre qu'un spectacle bien banal. L'obscurité percée par la lumière clignotante des lucioles ne révèle que l'habituel tapis d'humus, parsemé de quelques fantomatiques monticules surmontés par des *Arbres de Fer*, ces arbustes qu'on trouve partout dans les Entrailles et dont les branches sont rigides comme l'acier.



Les aventuriers ont à peine fait quelques pas à l'extérieur du mât qu'une voix les interpelle : *"Est-ce le rêve, la réalité ou bien sommes-nous toujours en Enfer ?"* L'homme qui a parlé ainsi d'une voix atone chargée d'un fort accent offre un aspect étrange : grand, il est vêtu d'un costume de marin déchiré à certains endroits et recouvert d'une mousse verdâtre. Une casquette dissimule des yeux caves et révulsés. Une forte odeur de marée et de quelque chose d'autre d'indéfinissable émane de toute sa personne. Il marche nu-pieds et ne porte pas d'arme ni d'équipement d'aucune sorte. Il reste debout, formidablement rigide et fixe les aventuriers. Il dit : *"Quelle sorte de prisonniers êtes-vous ?"* Son accent vient de ce qu'il articule très mal. Il reste indifférent aux questions des PJ et se contente de répéter les mêmes paroles.

Subitement un grondement sourd se fait entendre. L'homme se retourne lentement pour regarder autour de lui (il fait cela étrangement, non pas en pivotant du buste mais en effectuant



GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

ISSN : 0988 7997



Scénarios : Appel de Cthulhu - Concours

HORS SERIE N° 2

LOVECRAFT

175FB

un tour sur lui-même) puis dit de sa voix curieusement sans infléxions : *"les chiourmes"*. Le bruit se rapproche et bientôt les PJ distinguent à l'orée du cercle de lumière trois énormes chiens noirs, décharnés, hauts comme des dogues. De leur gueule impressionnante coule une bave aussi rouge que leurs yeux. Ce sont des Démons-Chiourmes à la poursuite du mort-vivant échappé des Caissons de Nage (cf encadré).

Si les aventuriers ne tentent aucun acte hostile, les chiens se contentent de repartir avec l'évadé. A la moindre provocation, que les PJ tentent une attaque ou essayent simplement de venir en aide au marin, les chiourmes se déchainent : cela fait longtemps qu'ils n'ont pas goûté à de la chair humaine bien fraîche...



LES ENTRAILLES DES ENTRAILLES

Pendant l'éventuel combat avec les Démons-Chiourmes, le marin disparait. Bientôt les chiens survivants abandonnent les PJ qui se révèlent des proies difficiles et partent à sa poursuite. Les aventuriers se retrouvent seuls, l'estomac encore noué par la peur. Ils continuent leur exploration, toujours à la recherche d'une écoutille ou d'un passage vers le bas. En s'approchant d'un des petits monticules aperçu plus tôt, ils s'apercoivent que celui-ci, en-dehors de l'arbuste qui le domine, semble être artificiel. De plus, une ouverture d'environ 1m20 de diamètre, grossièrement obturée, apparait sur le flanc. Les autres monticules sont identiques. Une galerie part de chacun d'eux. Elle est creusée dans le plancher de 8 à 10 mètres d'épaisseur qui sépare chaque Entrepont.

Les aventuriers ne tardent pas à s'enfoncer dans l'un des tunnels. La progression est difficile. Il faut avancer en rampant ou à genoux ; les aspérités de la paroi (qui est faite de la même matière grise et rugueuse que l'escalier du mât d'artimont) déchirent les vêtement et causent de nombreuses petites égratignures. Les PJ débouchent soudain sur un croisement : une autre galerie part sur les côtés, tandis que la leur continue tout droit. Ils doivent choisir leur direction et devront renouveller ce choix assez souvent : ils se sont aventurés dans un vrai petit labyrinthe.

Ce dédale de galeries n'est rien d'autre que le repaire d'une famille de Taupes Blanches (cf créatures des cales) installée ici depuis des générations. Les monticules ont été construits par les animaux et constituent leur accès à l'Entrepont. Selon la meilleure tradition des animaux fouineurs, certains tunnels se finissent en cul-de-sac où sont aménagés des terriers douillets. C'est évidemment là qu'on a le plus de chances de rencontrer des spécimens. Nous conseillons aux Maîtres de Jeu d'improviser un réseau de galeries au fur et à mesure de l'avance des personnages. Plus ce sera embrouillé, mieux ce sera.

les caissons de nage

Le Vaisseau-Monde n'a aucun besoin d'avancer vite. Sa voilure impressionnante suffit à le mouvoir. Cependant il est des cas où un surcroît de manoeuvrabilité et de vitesse est appréciable. D'où l'existence des Caissons de Nage. Les habitants du Navire se moquent bien de savoir qui manie ces avirons géants. Ils fonctionnent, un point c'est tout. Les érudits, traquant la connaissance liquide, ont émis de nombreuses hypothèses. Mais aucun n'approche de la vérité.

Le Navire fut créé voici fort longtemps. Par qui et comment, tel n'est pas notre propos. Les premières croisières révélèrent à l'évidence un manque de maniabilité, comme n'importe quel observateur perspicace aurait pu le déduire à l'étude des plans. Le Créateur (nous nommerons ainsi l'entité à l'origine du Vaisseau-Monde) fit construire en catastrophe les Caissons de Nage, et, pour assurer la propulsion des rames géantes, eut recours à une main d'oeuvre très particulière.

Il fit se lever les légions de marins, pirates et noyés dont les squelettes reposaient au fond des mers et dont les âmes, tourmentées, n'avaient pas trouvé le repos. Il les enchaîna à sa volonté puis aux fers des avirons. Pour les garder et les motiver il invoqua des démons gardiens, à l'apparence de chiens cruels, dont le plaisir est de tourmenter les impuissants. Depuis une cohorte de damnés manie les rames en silence. De temps en temps l'un d'entre eux s'évade, on ne sait comment. Les Démons-Chiourmes se lancent alors sur ses traces, le retrouvent et le ramènent, toujours.





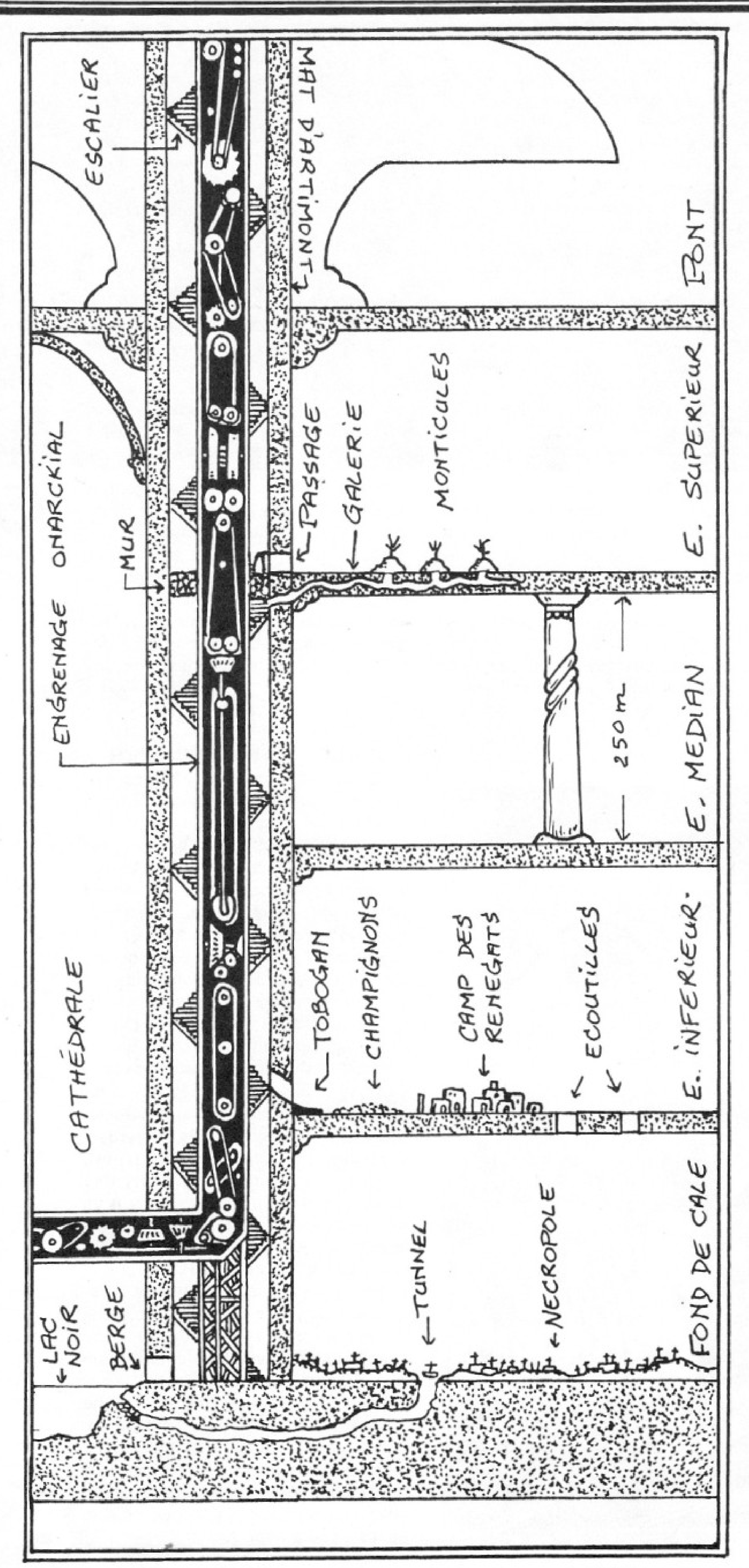
Une galerie constitue pourtant le salut des PJ. Elle mène au mât d'artimont et débouche sur l'escalier, en-dessous de l'endroit où il est muré. Il est peu probable cependant que les aventuriers y parviennent sans avoir rencontrer au préalable quelques Taupes Blanches attirées par le bruit des PJ rampant dans les galeries.



PIEGE DANS L'ESCALIER

C'est avec le sentiment d'avoir évité le pire que les personnages se retrouvent de nouveau dans l'escalier. La descente peut continuer. Les premières marches sont couvertes de déjections de Taupes. Plus loin les PJ retrouvent l'aspect habituel : parois rugueuses et couche de poussière. De loin en loin ils découvrent des crochets rouillés qui servaient manifestement à accrocher les cages à lucioles.

Au bout d'un certain temps le personnage ayant le meilleur sens de l'orientation estime que la petite troupe a dépassé l'Entrepont Médian. Tout semble donc finalement se dérouler pour le mieux... lorsque les PJ perdent l'équilibre. L'aventurier de tête a posé le pied sur une marche piégée. Peu après toutes les marches, grâce à un ingénieux mécanisme dissimulé sous le sol, se rabattent : l'escalier devient une pente glissante. Les PJ, surpris et n'ayant rien à quoi se rattraper, glissent sur plusieurs dizaines de mètres, de plus en plus vite. Au détour d'une spirale, ils découvrent avec horreur un mur qui barre l'escalier. Celui-ci a cependant été détourné par une brêche aménagée dans la paroi extérieure. Les personnages sont propulsés par ce toboggan improvisé hors du mât. Ils tombent de trois mètres de haut au milieu d'un champ de fongus opiacé. Là, ils s'endorment.



FLINT TETE DE BOUC

Le piège dans l'escalier date d'une époque immémoriale. Un savant prétendrait sans doute qu'il fut aménagé lors de la construction du Vaisseau. Toujours est-il que c'est Flint Tête de Bouc et sa bande de renégats qui l'a découvert, réactivé et amélioré par la culture des fongus.

Il s'agit d'une variété de champignons qui pousse à peu près partout dans les Entrailles. Grande (environ 60cm), blanche, la "poussière d'étoile" comme on la nomme a la faculté d'émettre des spores aux propriétés soporifiques et hallucinogènes certaines. Les habitants du Navire ont l'habitude de récolter ces spores, un foulard sur le nez pour se protéger, et d'en fabriquer un tabac absorbé dans de grandes pipes en écailles de poisson. Les adeptes du culte de Raï na voient d'un assez mauvais oeil cette pratique. Le choc des personnages tombant au milieu du champ de champignons provoque le dégagement d'un petit nuage de spores qui a toutes les chances de provoquer chez eux un sommeil profond.

Flint Tête de Bouc qui a manigancé tout cela est un officier des Phalanges déserteur. A la suite d'un raid, il ramena d'un temple pillé une jeune vierge superbe qui avait dédié sa vie et son âme à un dieu dont Flint n'avait cure. A son retour à bord la fille lui fut enlevée par son capitaine qui avait semble-t-il certains projets pour elle. Fou de rage, Flint assassina son supérieur dans son lit et prit la fuite, accompagné d'Eva et de quelque-uns de ses hommes. A la suite de nombreuses péripéties, il parvint à découvrir un chemin jusqu'à ce coin de l'Entrepont Inférieur près du mât d'artimont où il s'est établi.

Flint Tête de Bouc est un géant de près de deux mètres. Humanoide, il a véritablement la tête d'un bouc, barbichette comprise. Deux petites cornes en spirale surmontent des yeux au regard cruel. Sa troupe passe son temps à chasser, à monter les Varags, à piller la nécropole (rarement car c'est très dangereux) et surtout à fumer la poussière d'étoile.

*

ESCLAVES !

Que les personnages réussissent ou non à freiner leur chute dans l'escalier, ils débouchent dans le champ de champignons. Là deux cas sont possibles : soit ils résistent au pouvoir soporifique des fongus, soit ils s'endorment. De toute façon, Flint et ses hommes qui ont leur camp non loin du

mât sont attirés par le bruit et arrivent en courant. Les PJ sont faits prisonniers.

Flint est ravi : il ne lui manquait plus que des esclaves pour atteindre au bonheur absolu. Les aventuriers sont fouillés, leurs armes et leurs objets de valeur confisqués. Puis ils sont répartis entre les membres de la petite troupe : un esclave (le plus fort) pour Flint, un autre (le plus laid) pour Eva. Quant aux autres, ils sont partagés entre les six compagnons de Tête de Bouc. Les PJ ont en permanence les jambes attachées entre elles par des chaînes. Le "propriétaire" de chaque personnage détient les clés.

Le principal souci des aventuriers va être de s'évader. Voici un choix de situations où l'opportunité va s'en présenter. A noter que si la tentative échoue, Flint fera éxécuter le responsable en l'obligeant à sauter par une écoutille.

2) Eva était une pure et innocente jeune fille quand elle fut enlevée par Flint. Cela fait trop longtemps maintenant qu'elle le suit, résignée, pour se rendre compte qu'en fait elle est malheureuse. Cependant si l'aventurier qui est son esclave sait toucher son coeur et lui faire entrevoir une lueur d'espoir, il est possible qu'une nuit elle le détache contre la promesse de l'emmener avec lui.

3) Le stock de poussière d'étoile s'épuise. Quelques renégats accompagnés de leurs esclaves se rendent au champ de champignons pour récolter des spores. Il faut porter un foulard sur le nez, retenir sa respiration au maximum et sortir du champ régulièrement sous peine de s'y endormir.

Un aventurier entreprenant peut tenter le tout pour le tout : bondir sur un renégat et lui arracher son foulard en lui jetant une poignée de spores au visage.

rester toute sa vie dans les Entrailles, il pense aussi à ramasser suffisamment d'argent pour en ressortir riche. Pour cela, un seul moyen : piller la nécropole. Celle-ci s'étend en Fond de Cale, 250 mètres sous l'Entrepont Inférieur. Pour y accéder, les renégats ont réussi à dompter des *Varags* (cf créatures des cales), chose (presque) facile pour des hommes habitués à monter des dragons. A dos de Varags, les déserteurs se rendent jusqu'au Fond de Cale par de larges écoutilles aménagées autrefois pour descendre les pierres des tombeaux.

Un beau jour, Flint décide d'une nouvelle expédition en bas. La dernière fois l'un de ses hommes y a été tué, aussi prend-il ses précautions : tout le monde descendra, esclaves compris. Les PJ montent en croupe. Les cygnes prennent lentement leur envol et tournoient pendant quelques minutes dans les airs. Le spectacle est féérique : les immenses créatures apparaissent comme des taches blanches et floues dans la noirceur de l'Entrepont ; les silhouettes qui les chevauchent, à peine éclairées par les cages à lucioles, semblent des fantômes d'une autre réalité. Soudain, les oiseaux piquent ; un à un ils s'engouffrent par les écoutilles béantes, l'extrémité de leurs ailes touchant presque les bords. Puis, dans un long vol plané, ils atterrissent.





1) Flint et ses hommes, pour fêter la capture de leurs esclaves, organisent une de leur habituelle orgie de poussière d'étoile. Ils s'installent autour d'une grande cage à lucioles et bourrent leur pipe de tabac opiacé. Ils en offrent aux PJ sans leur dire de quoi il s'agit. Puis ils commencent à fumer en riant. A la fin de la première pipe les conversations se font plus silencieuses. Au bout de la deuxième, les renégats sombrent dans une torpeur déchirée de visions grotesques et multicolores.

Les aventuriers qui ont refusé de fumer ont été ligotés. Cependant, déjà sous les effets de la drogue, les déserteurs n'ont pas serré les liens trop fort. Les PJ tiennent une chance de se libérer, de subtiliser les clés de leurs chaînes et de s'enfuir.

4) Les renégats se nourrissent essentiellement de champignons, de petits rongeurs et de *lézards-ballon*. Cependant, pour varier le menu, ils partent de temps en temps à la chasse au *Maflosaure* (cf GRAAL 15, p. 44). Les PJ accompagnent les déserteurs lors d'une de ces expéditions. Arrivé à proximité d'un petit troupeau, l'un des Phalangistes commet l'imprudence d'allumer une pipe de poussière des étoiles avec une brindille de bois enflammée. Un maflosaure, rendu nerveux par l'approche des chasseurs, réagit violemment : il les charge, le reste du troupeau suit. Les aventuriers peuvent profiter de la confusion (s'ils ne se font pas piétiner) pour s'enfuir.

5) Flint Tête de Bouc s'ennuie de temps en temps. L'action lui manque. Comme de plus il n'a pas l'intention de

Les personnages sont à peine descendus de leurs montures qu'ils entendent un cri : un renégat s'écroule par terre en se tenant une jambe à laquelle semble accrochée une masse noire. *"Des Croq'Morts, on fiche le camp d'ici !"* hurle Flint. Les déserteurs s'apprêtent à repartir, les Varags affolés battent déjà des ailes. Les

les creatures des cales

TAUPE BLANCHE (talpa wittus)

Habitat : tout le Navire

Aveugle, la taupe blanche creuse des galeries sans fin. Elle percoit le monde extérieur grâce à une ouï extrèmement développée et à de longues moustaches qui lui servent à palper les objets qu'elle rencontre. C'est un animal qui se reproduit lentement et vit en familles d'une quinzaine de membres. Les tunnels qu'elle creuse dans les Entreponts minent la stabilité de ceux-ci. C'est pourquoi la Guilde des Charpentiers entrepend régulièrement des chasses au cours desquelles les taupes sont massacrées.

Ces animaux fouisseurs se nourrissent essentiellement de l'étrange matière grise du Navire, mais aussi de métal. Des glandes situées dans leur bouche secrètent un acide capable de dissoudre le fer le mieux travaillé.

VARAG (cicinus kuknos)

Habitat : Entrepont Inférieur et Fond de Cale

Les varags sont d'immenses cygnes aux yeux rouges. Extrèmement agressifs, ils s'attaquent aux petits rongeurs, aux lézards-ballon et parfois aussi aux hommes sur lesquels ils plongent par surprise, les saississant par la tête et essayant de s'envoler. Il est cependant possible de les apprivoiser suffisamment pour en faire des montures.

Pour une raison inconnue, les varags vivent en symbiose avec les laïngris : ce sont eux qui permettent aux phoques carnassiers de s'embusquer à l'affût des écoutilles de l'Entrepont Inférieur. Ce que les cygnes y gagnent en échange est un mystère.

CROQ'MORT (krokus ossum)

Habitat : dans les nécropoles

Cet étrange animal ressemble à un raton-laveur. Deux incisives pointues jaillissent de sa gueule pavée pour le reste de molaires massives. Cette dentition impressionnante est dûe à son régime : le croq'mort se nourrit d'ossements. Il passe ses journées à creuser la terre pour y dénicher des os.

Il lui arrive cependant de s'attaquer à des cibles vivantes s'il est dérangé dans son repas. Il se précipite alors hargneusement sur sa proie, plante ses incisives dans le premier os venu (souvent le tibia) et ne lâche plus prise. Il faut le tuer pour se débarrasser de lui et généralement il est trop tard : l'os a déjà été réduit en miettes. Certaines espèces de croq'mort sont amphibies.

GOULE LUISANTE (charognus gogo)

Habitat : Fond de Cale

La goule luisante est un charognard qui se nourrit de matière en putréfaction. Humanoide, elle a la silhouette d'un homme voûté, surmontée d'une tête monstrueuse à la gueule proéminente. Son nom vient de sa façon de chasser, quand elle se sent d'humeur carnassière.

La peau de la goule a la faculté d'émettre une lueur verte intense. Le charognard attire ainsi sa proie, puis l'aveugle par un flash de lumière avant de se jeter sur elle. Les goules luisantes vivent par bande de trois ou quatre. Elles s'attaquent à l'homme. Il semblerait qu'elles soient semi-intelligentes.



EDREDON DU SOMMEIL ETERNEL (dodo definitus)

Habitat : Fond de Cale

Il s'agit d'une vaste amibe aux facultés mimétiques étonnantes. L'édredon qui, adulte, atteint les trois mètres de diamètre, prend l'apparence de son environnement avec une justesse qui rend sa détection ardue. Il arrose d'un acide corrosif toute créature s'aventurant sur son ectoplasme mou.

aventuriers ont quelques secondes pour choisir : le retour vers la captivité ou la liberté, du moins celle de combattre et peut-être de mourir rapidement...

Même si les personnages s'évadent à un autre moment que lors de l'expédition vers la nécropole, les Varags restent leur seul moyen d'échapper durablement aux renégats et surtout d'atteindre le Fond de Cale. Les déserteurs ignorent tout de la Cathédrale.



LA NECROPOLE

Les aventuriers réussissent rapidement à se débarrasser des Croq'Morts (cf créatures des cales) qui attaquent les Varags dès que ceux-ci atterrissent. Les charognards sont peu nombreux et se contentent du corps d'un cygne géant.

Les PJ sont enfin arrivés en Fond de Cale. Ils sont en plein milieu de la nécropole, un lieu particulièrement sinistre. Autrefois, lorsque le Navire était encore jeune et que ses habitants ne craignaient pas de descendre dans ses Entrailles, ils avaient coutume d'enterrer leurs morts comme s'ils habitaient la terre ferme. Et pourquoi pas? Le Vaisseau-Monde n'est-il pas assez vaste pour faire oublier les océans sans fin qui l'environnent ? Rapidement cependant se faire enterrer dans les Entrailles devint un privilège. Seuls les nobles de la Ville Haute pouvaient financer le cortège funèbre qui escortait le cadavre richement embaumé vers son somptueux mausolée. Il était long, pénible et coûteux de construire les tombeaux. C'est vers cette époque qu'apparurent les premiers pilleurs de tombes. Les nobles, effarés de découvrir leurs dernières demeures éventrées, firent surveiller les nécropoles. Violeur de sépulture devint un métier dangereux. Nombreux furent les pauvres hères qui pour une dent en or ou un collier de perles virent leurs os blanchir la terre boueuse du Fond de Cale.

Le temps passa. La tradition de l'enterrement dans les nécropoles se perdit au fur et à mesure que les habitants du Navire oubliaient les secrets des Entrailles et muraient les accès aux Cales pour ne plus vivre qu'à la surface. Même les pilleurs de tombes finirent par abandonner. Dans les nécropoles se développait une vie autonome ; ils devenaient des étrangers ; des dangers inconnus les guettaient. Eux aussi oublièrent les chemins menant aux cités des morts.

La nécropole de poupe est la plus importante du Navire. C'est là que reposent les restes de nombreux généraux des Phalanges, Grand Prêtres et autres membres du Conseil. L'endroit a bien changé depuis le temps lointain où la tradition exigeait l'enterrement dans les Entrailles. Depuis des millénaires l'eau suinte goutte à goutte de la surface, eau de pluie, paquets d'eau de mer, eau des fontaines publiques... toute l'eau finit sa course au Fond de Cale. L'humus a d'abord poussé abondamment sur les tombes ; puis la terre est devenue boueuse. L'eau s'est infiltrée à l'intérieur des sépultures, a dissocié les planches des cercueils, grignoté les fondations des mausolées...

Aujourd'hui la nécropole est à demi engloutie.

La cité des morts baigne dans une diffuse couleur verte, étrangement douce, dûe à une espèce particulière de lichen phosphorescent. L'odeur de décomposition, doucâtre, entêtante, imprègne les vêtements, la peau même et provoque la nausée. On s'y déplace difficilement : de l'eau jusqu'aux genoux, les bottes aspirées par la boue du fond. De temps en temps un léger remous dans l'eau noire et croupie, recouverte d'une végétation translucide et incolore, révèle la présence d'une créature mystérieuse, manifestation de vie paradoxale dans cet endroit dédié à l'entropie. Puis plus rien ; le silence, seulement rompu par le bruit sourd de gazs qui s'échappent à la surface. Et dans la clarté blâfarde, les squelettes décharnés des tombeaux apparaissent comme autant de fantômes d'un passé oublié.



RODE LA MORT

Les personnages, un peu perdus, explorent ce marais mortuaire qu'est la cité des morts. Comment la quitter ? Comment, surtout, découvrir l'accès à la Cathédrale sur laquelle personne n'a pu les renseigner et qui commence à leur apparaitre comme un mythe ? Avant de faire une mystérieuse rencontre qui les mettra sur la voie, les PJ risquent forts d'être confrontés à certains des événements suivants :

1) Le Fond de Cale est irrégulier. De petites éminences surplombent de loin en loin le chaos des sépultures en ruine ; parfois au contraire les aventuriers s'enfoncent dans l'eau croupie jusqu'à la poitrine. Un de ces espaces surélevés apparait justement devant les PJ. Ils s'y rendent, lassés de patauger dans la boue. Funeste erreur ! Le monticule n'est en effet rien d'autre qu'un *Edredon du Sommeil Eternel* (un nom bien pompeux pour une chose aussi mesquine comme vous l'apprendrez en lisant "les créatures des Cales"). Les personnages téméraires s'enfoncent dans l'ectoplasme mou en hurlant de douleur sous l'effet corrosif de l'acide.

2) Le lichen phosphorescent baigne toute la nécropole dans une lueur verte plus ou moins intense suivant la densité avec laquelle il recouvre les ruines. L'oeil des aventuriers est attiré par une statue qui brille particulièrement fort. Lorsqu'ils s'en approchent, ils sont subitement aveuglés par un éclair de lumière inattendu puis assaillis par une troupe de *Goules Luisantes*, de redoutables charognards (cf créatures des Cales).

3) Les personnages ont remarqué un mausolée qui, bâti sur une éminence, semble presque intact. Un escalier déchaussé mène à un parvis sur lequel s'ouvrent deux grilles rouillées et dégondées qui n'empêchent plus personne de pénétrer à l'intérieur de la sépulture. Alors que les PJ atteignent le parvis, une lueur apparait subitement au sommet d'une colonne décapitée et vacillante, plantée là de manière incongrue. Une image se forme : un visage souriant aux traits cruels contemple un instant les aventuriers ; puis défile sous leurs yeux ébahis, dans le plus parfait silence, une succession de saynètes représentant ce même personnage dans des situations variées mais toutes à son avantage : il tue un homme en combat singulier ; à la tête d'une armée il rase une métropole ; il honore dix vierges en une nuit; il prend la tête du Conseil du Navire, etc, jusqu'à sa mort : son cercueil est porté par une foule recueillie jusqu'au mausolée.

Les PJ ont découvert le tombeau d'*Inikita Varezdhur*, général phalangiste et tyran, mort voici fort longtemps, dont les actes cruels et spectaculaires sont relatés dans certaines fioles de la Bibliothèque liquide. Telle était sa folie des grandeurs qu'il exigea des savants du Navire, sous peine de mort, qu'ils inventent une magie visuelle qui retracerait sa vie, véritable défi à l'oublieuse postérité. Telle était sa cruauté qu'il voulait l'exercer au-delà du tombeau ; à peine les dernières images disparues, les deux dalles qui composent le parvis s'ouvrent et engloutissent boue, lichen et personnages qui atterrissent cinq mètres plus bas, parmi les ossements de quelques curieux qui sont morts le visage sardonique du tyran défunt à l'esprit. Puis les dalles se réajustent. Comment soulever plusieurs tonnes de pierre ? Heureusement le mécanisme est grippé et les PJ entendront un grincement strident, ce qui leur laissera une poignée de secondes pour réagir.







HARAYABAZ

Au hasard de leur marche à travers la nécropole, les personnages voient bien des choses étranges : tombeaux aux formes extravagantes de nefs dont les ruines évoquent un navire éventré, plaques commémoratives en marbre blanc effacées, statues grandiloquentes, mutilées, de grands-prêtres à cheval sur de fantastiques créatures marines, etc. L'une de ces stèles funéraires attire l'oeil des PJ. Elle est subtilement différente. La patine brune qui la recouvre donne l'impression d'être naturelle et non une atteinte du temps et de l'humidité. Elle représente une maigre créature à tête de chien, des ailes dans le dos (voir dessin p. 30).



Soudain un aventurier croit la voir s'animer. Ses yeux brillent d'un éclat singulier. Une soudaine brise venue d'on ne sait où agite mollement un tentacule. La créature lentement se redresse et dévisage les personnages. Après quelques instants de silence elle prononce, d'une voix haut perchée et heurtée, en Armel Vish, un seul mot: "*Vilian Aërgoï*". Puis, tout aussi lentement, elle reprend sa pose initiale, figée. Si un PJ s'approche et touche la statue, il sent sous sa main la texture rugueuse et froide de la pierre.

Cette étrange créature n'est autre qu'*Harayabaz*, l'une des parties de Celui-Qui-Est-Trois (cf encadré). Le nom qu'elle a prononcé est celui du tombeau où les personnages découvriront un passage vers la Cathédrale.

*

PLONGEE A TRAVERS LA COQUE

Qui était Vilian Aërgoï ? Quand a-t-il vécu ? Il faudrait de longs mois de recherche dans la Bibliothèque liquide pour donner quelques éléments de réponse qui de toute façon n'ont rien à voir avec l'histoire qui nous préoccupe. Les personnages explorent la nécropole et finissent par découvrir un petit mausolée, dont toute une aile s'est effondrée, sur le fronton duquel il est encore possible de déchiffrer "A-r-goï". Ils pénètrent à l'intérieur. Le tombeau est envahi par l'eau. Les pierres du plafond, mollement soutenues par des colonnes branlantes, menacent de s'effondrer. Les deux premières salles contiennent les cercueils, pour certains éventrés, des membres de la famille Aërgoï. Vilian repose dans une troisième pièce, visiblement la plus ancienne, à laquelle on accède en rampant, suite à un éboulement. Sa sépulture a été taillée à même le roc ; une plaque de marbre ébréchée l'obture. Elle est vide. Une poussée sur une saillie à la base du cercueil déclenche un mécanisme : le bloc de pierre coulisse latéralement mais, grippé, se bloque à mi-course. Il faut pousser. En-dessous de la tombe apparait alors un passage étroit (1m de diamètre) et sombre. Les PJ résolus s'y engagent.

ARRIVEE DANS LE LAC NOIR

Subitement une forme gigantesque jaillit de la coque. Un tentacule, puis un deuxième s'enroulent autour du tunnel. Un calmar géant a été attiré par les vibrations du conduit qui ondule sous la progression des aventuriers. Il s'est approché et a lancé une attaque.



Ce tunnel, oublié de tous sauf du démon Harayabaz, est l'un des endroits les plus fantastiques du Navire. Il s'enfonce d'abord à travers la matière même du Vaisseau, puis débouche à l'extérieur, sous l'eau. Les personnages découvrent avec stupeur qu'ils ne sont plus environnés par les parois, rugueuses et familières, du Bateau mais par de l'eau. Ils rampent dans un conduit transparent et souple, très résistant (seule la chaleur peut l'endommager). A leur droite ils devinent la masse imposante et torturée de la coque du Navire. Le faible éclairage des lucioles leur permet d'entrevoir une multitude de poissons qui vivent dans les anfractuosités en forme d'arêtes de la coque, se nourrissant du plancton qui y pousse. Un sentiment aigu de claustrophobie se saisit brusquement des aventuriers les plus faibles psychologiquement. C'est en sueur, tremblants de peur, qu'ils continuent d'avancer, fermants les yeux sur les éclairs fugaces autour du tunnel, sur ces poissons qu'ils croient pouvoir saisir en allongeant la main...

Les tentacules compriment les parois transparentes, bloquant le passage. Un PJ est enserré par les appendices du monstre. Il ne peut plus bouger. Il commence à étouffer et la pression se fait de plus en plus forte. Soudain, il est libre. Etonné par la nature étrange de sa proie, le calmar a relâché son étreinte. Il disparait aussi mystérieusement qu'il était apparu.

Bientôt le conduit remonte. Les personnages continuent à ramper. Ils laissent le monde sous-marin derrière eux et retrouvent la matière familière du Navire. Leur progression s'achève devant un éboulis de pierres. Ils commencent à dégager le passage, à plat ventre, les uns derrière les autres, se passant au fur et à mesure les morceaux de rocaille. Au bout d'une demi-heure de ce travail épuisant, la masse de roches s'affaisse et un filet d'eau jaillit par une faille, éclaboussant l'homme de tête. L'eau s'infiltre de plus en plus fort, jusqu'à faire céder le mur de pierres ; en un instant les PJ sont suffoqués par les trombes d'eau qui envahissent le tunnel.

celui-qui-est-trois

Le Créateur fit construire le Navire par des démons. Etait-il l'un d'entre eux ? Avait-il des affinités particulières avec les créatures des abysses ? Nul ne sait. Pour mener à bien son entreprise, il fit même appel à certains démons parmi les plus puissants et les plus repoussants : Clordoch le cloporte, Deni-Aedan le duc des choses innomées, *Vultan-Baz* l'orgueilleux. Celui-ci ne supportait pas d'être conjuré. Mais c'était aussi un grand architecte et le Créateur avait besoin de lui. Hélas Vultan-Baz refusa tout pacte et menaca même de détruire le Navire. Mais le Créateur connaissait son vrai nom : *Ggll-Abn-Kradesh*. Il le prononca et divisa l'essence du démon en trois : *Yerulibaz* serait la colère, *Harayabaz* la patience et *Razamabaz* la ruse.

Le Créateur lia Vultan-Baz, devenu *Celui-Qui-Est-Trois*, au Navire et le chargea de protéger le Vaisseau-Monde, de le préserver à tout prix, notamment en empêchant une magie trop puissante de se manifester. Mais Yerulibaz, la colère, se révolta encore. Il défia le Créateur. Et il fut vaincu. Son sang gicla sur la voilure et dans l'ombre de cette tache, les manifestations surnaturelles et les malédictions sont courantes.

A l'heure où des personnages vont peut-être bouleverser l'ordre du Navire, Yerulibaz connait un châtiment pire que la mort : l'humiliation. Il est attaché par le mufle à l'Engrenage Onarckial et transmet les ordres de la timonerie par l'intermédiaire de sa queue qui, elle, est fixée au gouvernail. Harayabaz, pour sa part, attend son heure en Fond de Cale. Quant à Razamabaz, nul ne sait ce qu'il est devenu.

Le conduit aboutit malheureusement environ deux mètres sous la surface du Lac Noir. La seule chance des personnages est de se précipiter en avant. En s'accrochant aux rebords du conduit, il est possible, malgré la puissance du déferlement de l'eau, de se propulser dans le lac lui-même et de nager jusqu'à la rive. On peut cependant s'interroger sur les chances de survie des aventuriers faibles physiquement ou de ceux qui ferment la marche, s'ils ne sont pas secourus.



LA CATHEDRALE

Les personnages, harassés, crachant de l'eau, sont allongés sur une plage de poussière blanche. Devant eux s'étend la surface uniforme du Lac Noir dont les eaux ne réfléchissent pas la lumière. Tout autour, le spectacle est grandiose. Le regard des aventuriers n'est plus limité par le plancher du pont supérieur, il porte un kilomètre plus haut, jusqu'au pont de surface. De fantastiques rampes d'un cristal blanc bleuté luminescent s'élancent à travers cet espace vide. Des flèches du même cristal jaillissent des parois, dessinant un motif abstrait de pointes et de piques. A environ deux cent mètres de hauteur, un tube cuivré d'une dizaine de mètres de diamètre, encastré dans le mur du côté du mât d'artimont, aboutit jusqu'à une plate-forme.

Les PJ sont enfin arrivés dans la Cathédrale, ce qu'ils comprennent au sentiment presque religieux qui les envahit à la vue de ce spectacle magnifique. Le tube de cuivre est la gaine de l'Engrenage Onarckial qui relie la timonerie au démon *Yerulibaz*, lui-même attaché, sur la plate-forme, au gouvernail. Le cristal, omniprésent dans la Cathédrale, est extrèmement fragile (sauf lorsqu'il forme des ponts de plusieurs mètres d'épaisseur). Un coup sec ou un bruit violent suffisent à le réduire en poussière. Celle-ci, inhalée, se révèle particulièrement toxique: elle obstrue les bronches, provoquant la mort par asphyxie. Le cristal est aussi coupant comme un rasoir.

Les ponts de cristal, qui ne font guère plus de trois mètres de large, constituent le seul moyen d'atteindre la plate-forme. Hélas ils sont glissants et une chute dans le Lac Noir est possible à tout moment. De plus, les rampes ne sont pas d'un seul tenant ; à trois reprises les aventuriers doivent sauter d'un pont à un autre...

Les PJ sont enfin en vue de la plate-forme. Ils distinguent mieux l'extrémité de l'Engrenage Onarckial et découvrent aussi une gigantesque barre de métal - le gouvernail du Navire. Alors que les premiers d'entre eux s'approchent, médusés, de la gigantesque machinerie, un énorme bloc de cristal brise la rampe sur laquelle se tenaient les derniers personnages. Ceux-ci, à moins de posséder des qualités athlétiques certaines ou des réflexes aiguisés, tombent sans rémission vers le Lac Noir, en rebondissant au passage sur des arêtes. Les autres découvrent brusquement la toxicité de la poussière de cristal. Toussants, à moitié asphyxiés, ils ont la surprise de voir une forme massive et noire bondir au milieu d'eux et les agresser sauvagement.

Il s'agit bien entendu de Yerulibaz. Le démon, après des millénaires de servitude (cf Celui-Qui-Est-Trois), a enfin réussi à se libérer : il n'est plus attaché à l'Engrenage Onarckial et les ordres de la timonerie ne parviennent donc pas jusqu'au gouvernail. Sa servitude a rendu Yerulibaz fou, en admettant que l'on puisse parler de folie pour un démon. La seule chose qui l'anime est le désir de détruire. Les personnages deviennent une cible idéale pour sa rage aveugle. Le démon est impressionnant. Sa tête massive de taureau, au mufle hypertrophié, aux yeux rouges sans iris, est surmontée de deux cornes épaisses ; son buste et ses bras sont musculeux ; une très longue queue (4m), puissante, balaie le sol entre ses deux jambes. Du haut de ses trois mètres il se précipite sur les PJ pour les mettre en pièces.



L'ENGRENAGE ONARCKIAL



Le combat est titanesque. Les vociférations des combattants et la violence des coups sont tels que la Cathédrale en tremble ; le cristal vibre, émettant une plainte aiguë qui vrille les nerfs ; des ponts entiers se brisent et s'écrasent dans le Lac Noir. Il faudrait un long poème épique pour narrer par le menu les exploits des guerriers, la cruauté du démon. Peut-être un survivant nostalgique écrira-t-il le récit de la bataille et les érudits de la Bibliothèque liquide gloseront-ils sur la véracité de la fiole ? Qui sait ?

Yerulibaz se bat jusqu'à la mort. En rendant son dernier soupir, il hurle *"Ggll-Abn-Kradesh"*. Après le combat, les personnages examinent leur situation : ils ont atteint la Cathédrale, découvert pourquoi les commandes ne fonctionnent plus, mais n'ont aucun moyen de réparer. Il leur faut maintenant repartir. Rebrousser chemin est impossible : le tunnel est complètement inondé. En examinant de plus près l'Engrenage Onarckial, ils s'aperçoivent qu'il semble possible de se glisser à l'intérieur... or en toute logique, il doit monter jusqu'à la timonerie!

L'Engrenage est une machinerie très complexe et très ancienne. Il s'agit d'une réalisation technologique, et non magique, remarquable de fiabilité. Trois cables, relayés par d'innombrables poulies et engrenages, reliaient la barre au mufle du démon. A l'époque où la Guilde des Pilotes n'avait pas encore perdu ce savoir, certains membres montaient et descendaient le long de l'Engrenage dans de petits funiculaires, simples plate-formes de bois propulsées à la force des bras grâce à un système de poulies. C'est ainsi qu'était assuré l'entretien : graissage des engrenages, réparation des roues dentelées, etc.

Les PJ découvrent un ascenseur vermoulu (qui contient au maximum trois personnes), mais par chance encore suffisamment solide et commencent la remontée. Tous les trois cent

metres, ils sont obligés de changer de funiculaire. Au bout de la troisième fois, la plate-forme est hors-service. Les aventuriers doivent grimper le long de l'Engrenage en s'accrochant aux poulies. L'huile qui recouvre les câbles rend la progression très difficile. Alors qu'ils sont arrivés au funiculaire suivant et qu'ils hissent le dernier personnage, une énorme poulie se met soudain en branle. C'est Astrabald Noï qui, inquiet, essaye périodiquement les commandes. Dans un grincement d'agonie, la poulie pivote sur elle-même et s'avance vers les PJ. Si ceux-ci ne font pas un bond de côté, ils sont écrabouillés contre la paroi.

Un peu plus haut, une des deux cordes qui maintiennent l'ascenseur se déchire. Le funiculaire commence à osciller dangereusement. Les PJ qui ne se tiennent pas risquent la chute.

Taupe Blanche

AD&D : DV : 2 ; Dom : 1-4/1-4 ; CA : 9, Taille : P

Stormbringer : F : 1d10, C : 2d6, T : 1d8, I : 1d4, P : 1d6, D : 2d8, PV = Con ; deux attaques avec les pattes de devant (40, 1d4, 20).

La taupe peut projeter de l'acide à deux mètres, qui dissout le métal en l'espace de trois rounds.

Varag

AD&D : DV : 4, CA : 7, Dom : 1-6/1-6/2-12 (dégâts des serres doublés en cas de piqué).

Stormbringer : F : 4d6+3, C : 4d6, T : 4d6+6, I : 1d6, P : 2d6, D : 2d6+3, PV = Con ; Bec (45, 2d6), Serres (50, 3d6), Piqué (70, 4d6+3).

Croq'mort

AD&D : DV : 3, CA : 7, Dom : 1-4/1-4/2-8, Tai : P.

Stormbringer : F : 2d8, C : 2d6, T : 1d8, I : 1d6, P : 1d6+6, D : 3d6+3, PV = Con ; Pattes (20, 1d4+1), Morsure (50, 1d10).

Une fois qu'il a mordu, un Croq'mort ne lache pas prise. A chaque round qui passe il inflige automatiquement 1d4 de dégâts (Storm : 1d3) ; au bout de deux rounds, l'os qu'il tenait est pulvérisé.

Goule Luisante

AD&D : DV : 4, CA : 5, Dom : 1-4/1-4/1-6, Ali : NN ; cette créature a le pouvoir de paralisation des goules du MM1 (p. 56) mais pas son immunité aux sorts de charme et sommeil. Ce n'est pas un mort-vivant et ne peut donc être tourné par un clerc.

Stormbringer : F : 3d6, C : 3d6, T : 3d6, I : 2d6, P : 2d6+3, D : 3d6+3, PV = Con+Tai-12 ; Griffes (40, 1d6+1), Morsure (30, 1d8+1). La morsure de la goule injecte un poison paralysant de Pou 13 dont les effets persistent durant 1d10 rounds.

Edredon du Sommeil Eternel

AD&D : même caractéristiques que la gelée ocre (MM1 p. 50), avec en plus une attaque par projection d'acide 3 fois/jour dans un rayon de deux mètres, à une distance de trois mètres, Dom : 2-20.

Stormbringer : F : 4d6, C : 4d6, T : 3d6+10, I : 1d4, P : 1d6, D : 1d6, PV = Con+Tai-15 ; Sucs digestifs (1d4+3, l'armure n'absorbe rien), Projection d'acide (40, 1d10, pour la zone d'effet, voir au-dessus, armure de métal : 1d5). Tombé dans l'édredon, pour s'en dégager, il faut gagner un combat For contre For.

Flint Tête de Bouc

AD&D : Guerrier 7°, F : 18/61, CA : 2, épée large +2, Ali : CN, PV : 59.

Stormbringer : F : 16, C : 11, T : 18, I : 13, P : 15, D : 16, C : 14, PV : 17, armure de conque (1d8-1) ; Epée large (75, 1d8+1+1d6, 76) ; esquive, 33 ; monter créature ailée, 71.

Renégats

AD&D : Guerriers 5°, F : 17, CA : 4, hache (1-8), Ali : CN.

Stormbringer : F : 14, C : 14, T : 11, I : 13, P : 6, D : 11, C : 12, PV : 14, armure de rorqual (1d6-1) ; Hache (64, 1d8+2+1d6, 58) ; esquive, 28 ; monter créature ailée, 63.

Démons-Chiourmes

AD&D : DV : 8+2, CA : 3, Dom : 2-8, Ali : NM. Si le dé pour toucher est supérieur de 4 au minimum requis ou sur un 20 naturel, le chiourme a mordu la gorge : les dégâts sont doublés et la victime est inconsciente pendant 1d4 rounds ; de plus, si la victime n'est pas soignée, l'hémorragie provoque la perte d'un PV/round. L'aboiement des chiens provoque l'effroi comme le sort du même nom.

Stormbringer : Mêmes caractéristiques que les Chiens des Dharzi. L'aboiement des chiourmes a des chances d'effrayer les PJ : combat Pou contre Pou.

Yerulibaz

AD&D : DV : 10+3, PV : 95, CA : -1, Ali : CM, Dom (griffes, cornes et queue) : 1-6/1-6/1-8/2-12, Résist. magique : 55%, Tai : G, Int : moyenne. Yerulibaz est affecté par les attaques comme un démon (MM1 p. 18) et possède les capacités suivantes, utilisables à volonté (au 11° niv) : infravision, ténèbres (3m), effroi, lévitation, détection de la magie, dissipation de la magie, symbole (d'effroi), détection de l'invisible.

Stormbringer : F : 29, C : 27, T : 18, I : 15, P : 14, D : 16, C : 11, PV : 33, Armure : 5 points, Cornes (65, 2d6+2d6), Griffes (68, 1d6+2d6, 63). Yerulibaz attaque trois fois/round. Il a un pacte de protection contre les épées. Toute créature qui le voit est paralysée de terreur tant qu'il reste en vue si elle perd un combat Pou contre Pou.

Poussière d'Etoile : Les personnages qui ratent leur jet sous trois fois la CON s'endorment.

Poussière de Cristal : Faire un jet sous 3xCON, s'il est raté sous 2xCON, s'il est aussi raté, le PJ commence à étouffer (AD&D : 1d6 ; Storm : 1d3) et est immobilisé. Il faut alors réussir un jet sous la CON pure pour se débarrasser les bronches du cristal. Mettre quelque chose devant la bouche et le nez permet de faire des jets de deux niveaux plus faciles (5 fois au lieu de trois, etc).



CA MARCHE !

Après une remontée laborieuse, les personnages arrivent enfin à une petite plate-forme qui marque le commencement de l'Engrenage Onarckial. A la lueur pâlichonne de leurs lucioles qui commencent à faiblir, ils découvrent une petite porte dérobée. Ils la franchissent et aboutissent dans la timonerie, dans un coin sombre, juste derrière la barre. Astrabald Noï, seul dans la pièce, les voit sortir de là avec stupeur. Il se ressaisit rapidement et s'élance vers les PJ avec des félicitations aux lèvres.

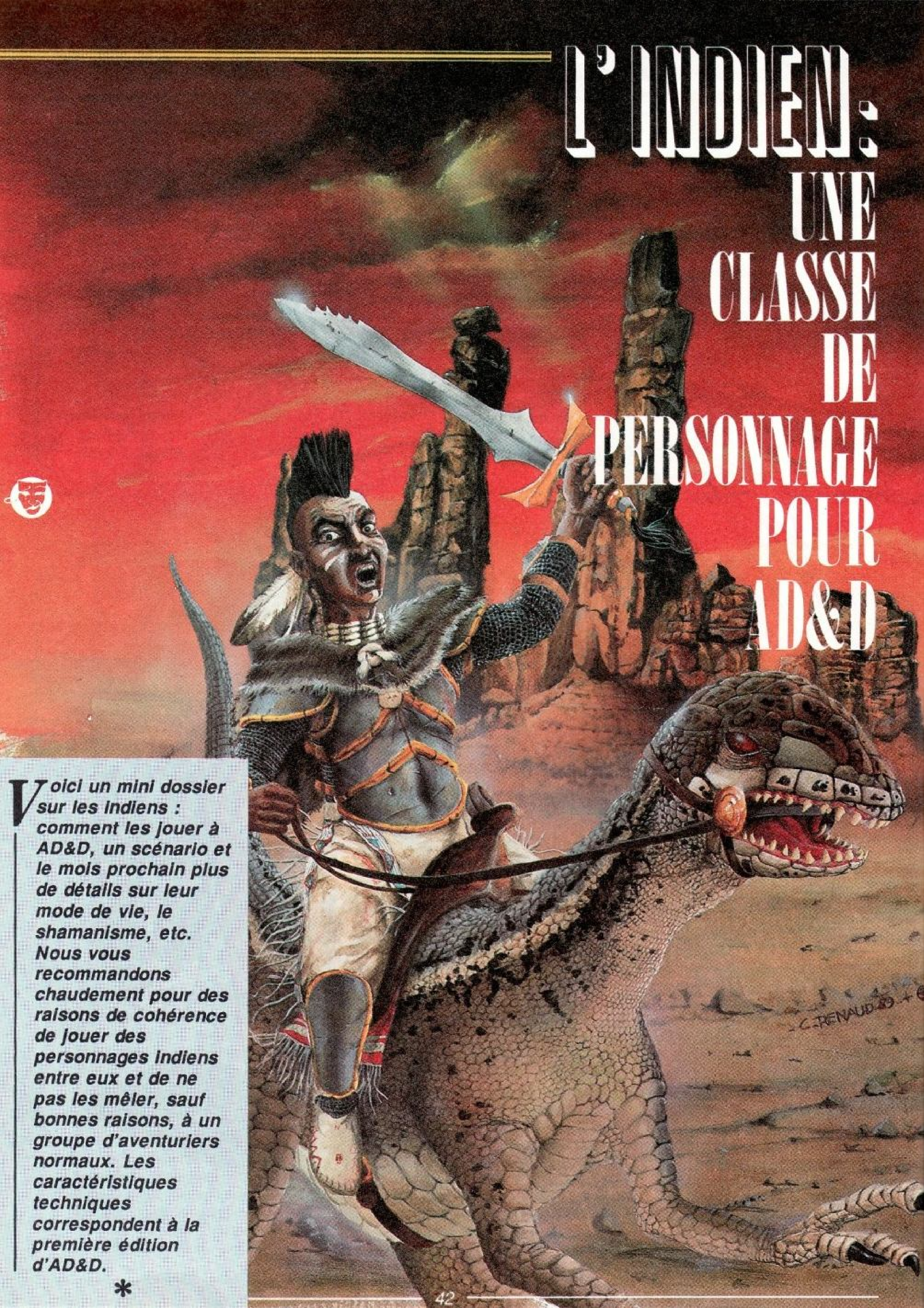
"Merveilleux ! Ah, vous êtes merveilleux ! Laissez un vieil homme reconnaissant vous embrasser ! Mais d'où venez-vous ? Quel est ce passage ? Ah, mais vous devez être fatigués! Allons chez moi, vous pourrez vous reposer. Je ne saurai assez vous remercier de ce que vous avez fait. Je dois vous avouer que je ne croyais guère en vos chances. Mais vous avez réussi ! Vous avez réparé l'Engrenage! Voilà qui se fête. Nous allons déboucher une bonne bouteille de Lotus noir."

Les aventuriers sont d'abord fort surpris de l'accueil chaleureux du doyen des pilotes. Surprise qui se mue en stupéfaction à l'annonce du bon fonctionnement des commandes. Les PJ savent très bien qu'ils n'ont rien réparé. Et poutant le gouvernail obéit de nouveau aux sollicitations des pilotes...

Les personnages reviennent de leur aventure avec la troublante impression que les quelques secrets du Vaisseau-Monde qu'ils ont découvert en cachent d'autres, bien plus mystérieux encore.

Le Vaisseau-Monde
Conception : Alexis Lang, Stéphane Truffert, Frédéric Vinzent et Serge Olivier
Texte : F. Vinzent et S. Olivier
Plans : S. Truffert et F. Pacherie

L'INDIEN: UNE CLASSE DE PERSONNAGE POUR AD&D



Voici un mini dossier sur les indiens : comment les jouer à AD&D, un scénario et le mois prochain plus de détails sur leur mode de vie, le shamanisme, etc. Nous vous recommandons chaudement pour des raisons de cohérence de jouer des personnages indiens entre eux et de ne pas les mêler, sauf bonnes raisons, à un groupe d'aventuriers normaux. Les caractéristiques techniques correspondent à la première édition d'AD&D.

*

AGE ET RACE

Les indiens se définissent eux-mêmes comme des êtres humains et ils ne peuvent être d'aucune autre race. L'indien débute en aventure très jeune entre 14 et 19 ans (pour cela jeter 1d6 (1 = 14, 2 = 15, etc). On considère que l'indien joueur a forcément réussi dans les épreuves de souffrance prévues par la tribu afin de franchir l'état de "papoose" et pouvoir être appelé "homme". Les indiens du sexe masculin ont donc +1 à ajouter à leur score de constitution initial et peuvent posséder jusqu'à 19 dans cette caractéristique. Les indiens, qu'ils soient hommes ou femmes, débutent tous comme guerrier et, comme les rangers, tirent leurs points de vie sur des dés à huit faces (deux au premier niveau). Ils ne gagnent jamais 10% à leurs points d'expérience.



AJUSTEMENTS

Comme le (défunt) barbare, l'indien bénéficie de certains ajustements sur la dextérité et la constitution :

DEX	AJUST. sur la CA
15	+2
16	+4
17	+6
18	+8

Cet ajustement n'est utilisable qu'avec des vêtements légers en peau, de CA de 10 ; sinon, avec des vêtements lourds d'hiver, utiliser l'ajustement normal.

CON	PV
15	+2
16	+4
17	+6
18	+8
19	+10

CARACTERISTIQUES MINIMALES

Les personnages non joueurs n'ont pas de minimales autres que celles du guerrier (voir manuel du joueur) ; par contre, les joueurs sont considérés comme des indiens hors-pair, les minimums sont :
- force : 11
- sagesse : 12
- dextérité : 13
- constitution : 14
- charisme : 12
- beauté : 10



JETS DE SAUVEGARDE ET RECUPERATION

Les jets se font d'après la table des guerriers.

Un sol ferme, une branche solide, voilà ce qui constitue de bons lits pour l'indien. Même les planches de la grande pirogue lui conviennent et d'ailleurs l'indien ne connaît pas le mal de mer. Dormir au moins 6 heures pleines sur tous ces endroits ne l'empêchent pas de récupérer 1 PV.



L' ARGENT

C'est une conception étrangère à l'indien ; il vit de la chasse, de la pêche, quelquefois du troc. Il ne travaille donc jamais pour de l'argent sauf à la rigueur pour obtenir un bel objet, une arme, une belle parure ou bien encore le gite et le manger. Son mépris de l'argent peut toutefois être détourné s'il ne trouve que ce moyen pour atteindre son but.



L' ECRITURE ET LE SCALP

Il n'existe pas de langage écrit chez l'indien, à part les dessins et les peintures sur peau racontant les exploits des guerriers et les travaux autour du camp. Après un haut-fait personnel, l'indien ramène le scalp du vaincu, preuve évidente de ses dires, puis il mime par des danses et des chants le combat. Si l'histoire est belle, il est félicité par s a tribu. Il ne prend un scalp que sur une victime tuée par lui lors d'un combat ; tout indien contrevenant à cette règle devient automatiquement un paria.

L'indien place son honneur dans sa chevelure ; il doit permettre à son ennemi de lui prendre la preuve de sa victoire. Un indien sans cheveux est un indien sans honneur. Un indien subissant ce genre d'affront se doit de le laver dans le sang ; il peut être sujet à des déséquilibres mentaux (changer alors d'alignement ou encore devenir "bersek", au choix du maître de jeu).

En plus des langues qu'il sait grâce à son intelligence, l'indien maîtrise un langage de gestes et signes compris par tous. Il connait aussi sa langue tribale. Afin de communiquer à longue distance, les indiens utilisent un procédé particulier : les signaux de fumée. Ce moyen ne permet pas d'exprimer des phrases très complexes, mais il est suffisamment précis pour annoncer par exemple le nombre de cavaliers d'une troupe approchant, leur direction, leur force, s'ils sont malades ou s'ils reviennent avec du gibier. Les signaux de fumée sont compréhensibles à 8 km en plaine et 30 km en montagne, ceci sans vent ni perturbation atmosphérique.

DEPLACEMENTS

L'indien peut couvrir la distance de deux jours de marche (60 km) d'une traite en courant, pour le plaisir. Il récupère facilement si à l'arrivée il a de quoi s'alimenter.

Vitesse : 15" + 1" par point de dextérité au-dessus de 15 ; +1 " tous les 5 niveaux, maximun : 20".



CAPACITES ET AVANTAGES DE L'INDIEN

L'indien suit les pistes comme un ranger mais avec des pourcentages progressifs et utilise certaines capacités de voleur au même niveau, avec les ajustements proposés ci-dessous :



A) Pister en extérieur, pourcentage de base : 80 + 1% / niveau (maximum 99 %).
- pour chaque créature au-dessus de 1 dans la troupe suivie : +04%
- pour chaque jour (24h) écoulé entre le passage de la créature et celui de l'indien : -05%
- pour chaque heure de précipitation : -20%

B) Pister en intérieur : voir le tableau correspondant (maximum 95%).
- suit un passage normal ou entre dans une pièce : 10%/Niv.
- passe par une porte, monte ou descend un escalier 8%/N
- passe par une trappe : 5%/N
- monte ou descend une cheminée par une porte dérobée : 2%/N
- passe par une porte secrète : 1%/N

C) Modificateurs aux compétences de voleurs :
- se déplacer ou nager en silence:+10%
- monter aux murs et aux arbres : 00%
- entendre les bruits : +10%
- se cacher dans l'ombre : +15%
- détecter les pièges : -05%

Cette dernière capacité fonctionne principalement sur les pièges sylvestres comme le sort de druide du même nom. En intérieur, elle ne permet de détecter que les pièges pouvant aussi être installés en extérieur.

De plus, l'indien peut installer et désamorcer ceux-ci avec la même chance de succès. La détection et le désamorçage ne fonctionnent pas sur les serrures, que l'indien ne comprend pas, ni sur des systèmes trop complexes de pièges dont bien sûr le mécanisme serait caché.

De par ses capacités, l'indien est employé comme pisteur et éclaireur par les seigneurs de guerre. Il a 50% de chances de surprendre ; lui-même n'est surpris que sur le 1 d'1d8.



Le métier à tisser est connu de longue date. Les Navajo (ou Navaho) sont les meilleurs tisseurs. C'est pour les femmes une récréation, un moyen d'exprimer leur imagination et leur adresse. — *Le travois était le moyen de transport habituel du matériel de campement des tribus des plaines.*

D) Une autre des particularités de l'indien est de pouvoir "sentir" le mal contenu dans une créature ; cette sensation s'exprime en mal potentiel, mal faible, mal fort, mal très fort ou mal ravageur (par exemple, sur une personne loyale mauvaise dont la loyauté lui est acquise, il ne pourra sentir qu'un mal potentiel ou faible). Ce pouvoir est absent chez les indiens pervertis par le mal. L'indien doit voir la créature et se concentrer sans rien faire d'autre pendant 2 rounds par créature observée. La distance maximum est de 6m (2"). Les chances de base sont de 40% plus 2%/niveau (rajouter 10% aux indiens bons). Si la détection n'est ratée que de 5%, le mal sera perçu mais pas l'intensité, au-delà, la détection est manquée. C'est au maître de jeu de tirer les dés. Cette capacité fonctionne 1 fois par jour / niveau. Le pourcentage maximum est de 90% (bon = 98%).

Chez une créature neutre / neutre, l'indien pourra sentir un mal potentiel.

L' ART DE LA CHASSE - L'ODORAT

L'indien apprend dès l'âge le plus tendre à discerner les multiples odeurs dans la nature. Les anciens lui enseignent le pistage, l'affût, l'embuscade, l'imitation des sons d'animaux, mais surtout à sentir l'animal, à savoir à quelle distance il se tient, bien qu'invisible car caché dans les buissons ou les feuilles. L'odorat du chasseur est si développé qu'il capte les odeurs dans un rayon de 30m sans vent. Se placer sous le vent augmente la détection à 60m ou plus ; contre le vent la portée est de 15m voire moins.

La détection par l'odorat s'exprime en pourcentage avec un maximum de 96%. Chance de base : 20% + 5 %/ niveau avec les modificateurs suivants: - animaux connus : + 20%
- monstres connus : +5%
- monstres inconnus : -15%
- monstres ou animaux invisibles: -5%
- illusion de monstre ou d'animal : -20% (détecte ou non l'illusion).

Afin de pouvoir définir le type de créature sentie, l'indien doit l'avoir rencontrée au moins une fois pendant 3 rounds à moins de 1" (3m). Il est donc important que le joueur note toutes les créatures rencontrées par son personnage. Ce dernier peut très bien détecter une créature sans pour autant pouvoir définir sa nature. Le maître de jeu, en consultant la liste, donnera les précisions utiles s'il y a lieu. Il doit aussi accorder un nombre d'animaux connus de base (les plus courants).

Voici d'autres capacités qui découlent de l'odorat développé de l'indien.
- Il est capable en humant les molécules d'eau contenues dans l'air (le taux d'humidité, quoi) de prévoir le temps qu'il fera 3h + 2h / niveau plus tard (il sent aussi la présence d'eau : 100m / niveau).
- L'indien est par contre très sensible aux gazs incapacitants et tout ce qui pourrait troubler son odorat, comme le poivre. Par exemple, un "nuage puant" le prive de son odorat pour 5d10 jours moins 1 jour par point de constitution. Il est donc de bon ton de lui accorder un malus de 1 voire 2 sur ses jets de protection contre les gazs.
- L'art de la chasse comprend aussi l'imitation de tous les sons animaux.
- De plus, sa science de l'embuscade lui donne +4 au toucher en attaque dans le dos. Au cinquième niveau, les dégâts sont multipliés par 2 (avec tomahawk, couteau et massue seulement).

FABRICATION DES ARMES

L'indien n'est pas un bon forgeron ; le métal lui est presque inconnu. Les pointes de flèches sont souvent en silex (comme le tomahawk) ou en bois brûlé. En aventure, l'indien sait se fabriquer pratiquement toutes ses armes. Il sait traiter les peaux et travailler grossièrement le bois.

Le tableau ci-dessous indique le temps nécessaire à la fabrication d'un exemplaire de chaque arme :

pointe de flèche.................. 5 heures
arc court..............2 jours (ou 36 heures)



LE SPECIALISTE DU JEU D'ADULTES

WARGAMES

AUERSTAEDT 1806
AIR SUPERIORITY
AIR STRIKE
TEAM YANKEE
LAST HURRAH
GREAT PATRIOTIC WAR
WAR AND PEACE
HITLER'S WAR
SQUAD LEADER
CROSS OF IRON
ASSAULT
TEST OF ARMS
A.S.L.
AMBUSH
BATTLE HYMNE
2ND FLEET
6TH FLEET
7TH FLEET
AIR FORCE
FLIGHT LEADER
TAC AIR
B 17
RAID ON SAINT NAZAIRE
PANZER LEADER
THUNDER AT CASINO
FLAT TOP
1809
EMPIRES IN ARMS
OPEN FIRE
GULF STRIKE
WOODEN SHIP
CRY HAVOC
AEGAN STRIKE
VIETNAM
GETTYSBURG
LONGEST DAY
TOKYO EXPRESS
PACIFIC WAR
THIRD REICH
RUSSIAN FRONT

JEUX DE ROLES

LES TECHNOGUERRIERS VF
TWILLIGHT 2000 VO
MEGATRAVELER VO
2300 AD VO
SPACE 1889 VO
AD&D 2ème VERSION VO
HURLEMENT F
LES COMPAGNIES DE L'OMBRE F
MARFEL VF
L'OEIL NOIR VF
RUNEQUEST VF
HAWKMOON VF
STORMBRINGER VF
BUSHIDO VF
EMPIRE GALACTIQUE F
CHILL VF
EMPIRE ET DYNASTIE F
COMPAGNIE DES GLACES F
REVE DE DRAGON F
BITUME IV F
ZONE F
TRAUMA F
ROLEMASTER VO
MULTIMONDE F
Lords of Middle Earth III
ROLEMASTER Companion III
CREATURES of Middle Earth
LE VOLEUR D'AMES

JEUX DE PLATEAU

KREMLIN
BRITANIA
DUNE
CIVILIZATION
PAX BRITANICA
KING MAKER
SAMOURAI
MACHIAVELLI
ADEPTUS TITANICUS
BLOOD BOWL
DARK FUTURE
WHITE LINE FEVER
WARRIOR KNIGHTS
TALISMAN
CHAINSAW WARRIOR
DIPLOMACY
SUPERGANG
FULL METAL PLANETE
BASTON
L'AN MIL
VIKINGS
FIEF 2

JEUX INFORMATIQUES

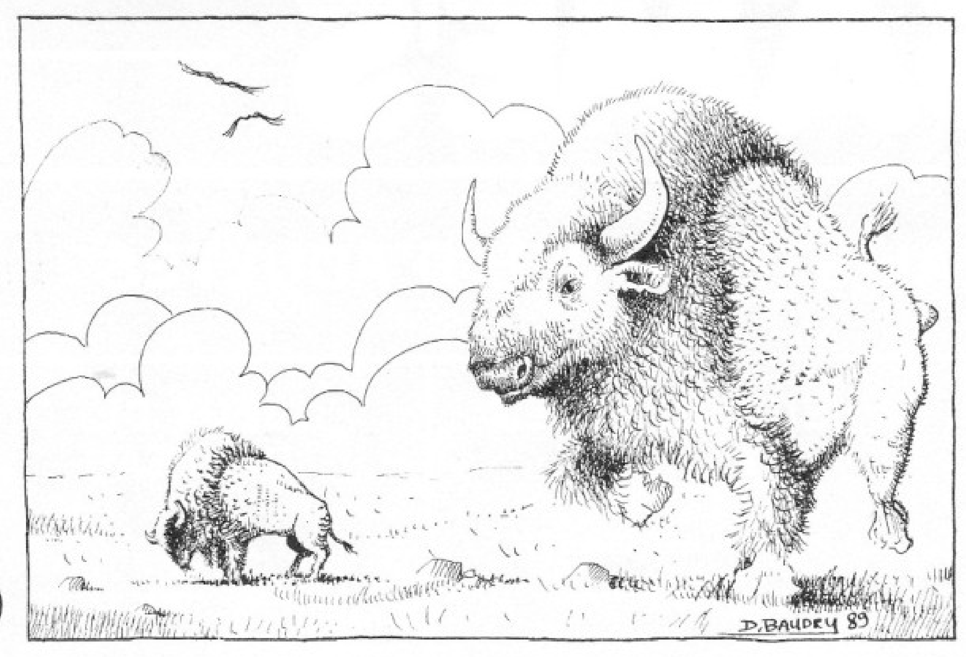
WARSHIP
FIRE ZONE
BATTETECH
REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA
ROAD WAR EUROPA
688 ATTACK SUB
APOLLO 18
FALCON

AMIGA - ARARI ST - PC Compatibles

F 16
FLIGHT SIMULATOR III
EXPLORA II
WAR IN MIDDLE EARTH
ULTIMA V
BARDS TALE II
POOL OF RADIANCE
TIMES OF LORE

FORUM DES HALLES
NIVEAU -2
Tél : 40-26-46-06
Demandez MARC

LA DEFENSE
LES 4 TEMPS NIVEAU 2
Tél: 45-08-86-20
Demandez THIBAULT





Le bison est un animal vénéré par les indiens des plaines. La viande les nourrissait, la peau servait de vêtements, de boucliers, sacs, chaussures de neige, couvertures pour les tentes ou les bateaux. Avec les cornes ils fabriquaient des cuillers et des récipients. Les tendons devenaient du fil à coudre, des cordes pour les arcs, de la fibre à cordage. Le poil servait à confectionner des lanières pour les bêtes de somme, des ceintures, des ornements personnels et à couvrir les colis sacrés. La bouse servait de combustible.

pointe de lance, javelot, harpon .... 7 heures
tomahawk .... 4 heures
bouclier .... 3 jours (ou 50 heures)
manches divers .... 2 heures
massue, bâton .... 1 heure
vêtement (veste, pantalon, mocassin) .... 3 jours
tressage de panier (taille moyenne) .... 3 jours
étanchéisé à la résine (peut contenir des liquides) .... 30 minutes

Au maître de jeu de moduler selon la dextérité de l'indien et les difficultés d'exécution.



LE FEU ET LA NOURRITURE

L'indien sait allumer un feu en frottant deux bouts de bois et une ficelle (l'un ressemble à un petit arc) en 2d10 segments. Il sait aussi se préparer une nourriture compacte et énergétique, de peu d'encombrement (comme un repas) pour une semaine. C'est le "pemmican".

TALENTS D'HERBORISTE

L'indien par sa connaissance des plantes peut soigner en plaçant un cataplasme de boue et de simples. Par jour, il peut guérir 1 point / niveau. Le récipiendaire récupère à raison d'un point de vie par tour complet de repos. Si ce repos est troublé avant la récupération totale des PV, les points restants sont perdus. Le temps de préparation du pansement est de deux rounds.

L' IMMUNITE AU VERTIGE

Bien que sa chance de tomber en grimpant soit celle d'un voleur de niveau égal, l'indien n'est jamais sujet au vertige, ce qui lui donne, grâce à sa promptitude et son sang-froid, la possibilité (en se servant du mur ou des branches) de ralentir sa chute sans perdre de points de vie. A bas niveau, il est plus efficace qu'un moine ; plus tard, ce dernier le surpasse en profitant de l'entraînement au monastère.

Au 1° niveau, l'indien peut tomber de 6m s'il est à moins de 30cm du mur (ou de branches) ; au 8° niveau, il peut tomber de 9m s'il est à moins de 1.20m du mur. Au 20° niveau, il peut tomber de 50m s'il est à moins de 2.30 du mur.



ORIENTATION, COMBAT ET MELEE

De nuit comme de jour, l'indien s'oriente toujours parfaitement s'il peut voir un bout de ciel.

Les indiens attaquent sur la table des guerriers. Ils manient trois armes au 1° niveau et une supplémentaire tous les 3 niveaux avec une pénalité de 1 sur les armes indiennes et 5 sur les armes étrangères non maîtrisées. Pour pouvoir manier une arme étrangère, l'indien devra utiliser une première maîtrise ramenant sa pénalité à -3, puis une seconde la ramenant à 0.

Les armes indiennes sont : le couteau (dague), le tomahawk (hache de lancer), le javelot, la lance de fantassin, la lance de cheval léger, l'arc court, l'arc géant et le petit bouclier rond. L'arc géant fait deux mètres de long ; il se tient tendu grâce aux pieds, le tireur allongé sur le sol, les deux mains tendant la corde qui propulse la flèche. Cet arc permet de tirer jusqu'à 32" (290m), 1 flèche par round, dégâts s'élevant à 2d6 / 2d6. Il faut huit segments à l'indien pour se préparer. Les flèches doivent faire 1m50 de long et les dégâts sont multipliés par deux contre les créatures qui chargent.

Le petit bouclier est en peau et bois, jamais en métal. L'indien sait le lancer tel un "frisbee", dégâts : 1d4 / 1d4 ; il étourdit sur 18-19-20 au toucher (sauf si l'adversaire ne peut être atteint par un 18 ou un 19) pour 1d4 / tours. Le bouclier abaisse la CA de un pour une seule attaque par round. L'indien peut tirer à l'arc court à cheval et en se retournant, ceci sans malus. Il ne se sert pas d'autres types de boucliers ni d'armures d'aucune sorte.
Nombre d'attaques par round de mêlée :
- niveau 1-5 : 1/round
- niveau 6-9 : 5/4 rounds
- niveau 10-13 : 3/2 rounds
- Niveau 14-17 : 2/round
- Niveau 18-21 : 5/2 rounds
- Niveau 22 et plus : 3/round.



Indien algonquin indiquant par une branche la direction qu'il prend.

LES OBJETS MAGIQUES

L'indien peut utiliser toutes les armes et objets autorisés par les guerriers tant qu'ils ne sont pas en contradiction avec ce qu'il peut manier : même la cotte de maille elfique lui est interdite. Il ne peut pas non plus utiliser de parchemins.



L'ALIGNEMENT

Les indiens commencent tous neutre / neutre avec toutefois une tendance loyale envers leur peuple et surtout leur tribu. C'est à sa maturité que l'indien pourra changer d'alignement et prendre celui qui convient le mieux à sa nature (le maître de jeu peut interdire au joueur certains alignements s'il les juge incompatibles avec le comportement jusqu'alors observé). Ce changement d'alignement volontaire est le seul qui se fera sans perte de niveau.

L'indien devenant chaotique pour quelque raison que ce soit devra pendant un an minimum (plus si le maître de jeu estime que ce changement est vraiment trop différent de l'ancienne moralité de l'indien) devenir un "indien contraire" : c'est-à-dire marcher, monter sur un cheval à l'envers, se laver avec du sable, se sécher à l'eau, le matin dire "mauvaise soirée" et au moment de quitter un ami, "je te souhaite tous les malheurs possibles".

L'indien devenant mauvais n'est plus accepté par sa tribu et ne peut que s'associer à un groupe d'indiens pillards et mauvais comme lui.



L' ANIMAL TOTEM

Voici certainement le sujet le plus important pour l'indien (en général). Avant de faire partir votre guerrier en aventure, il faudra tirer 1d100 (le MJ ou le joueur peuvent aussi se mettre d'accord) et déterminer l'animal totem du personnage sur la table. L'animal choisi définira toute la vie de l'indien. A A chaque nouvelle tranche d'âge, son nom devra être en rapport avec son animal-totem. Exemple : jeune adulte, petit-aigle ; mature, aigle-roux; force de l'âge, aigle-noir, etc. De plus, l'animal totem façonne son état d'esprit, c'est pour cela qu'à certains animaux correspondent certains alignements. Si néanmoins un indien ne se conforme pas à cet alignement, il perd alors tous les avantages octroyés par l'animal. Le respect de l'alignement ne se fait bien sûr qu'à partir de la maturité. Les enfants ont le même animal totem que l'un des deux parents.

Les indiens d'alignement C/N, C/M ou N/M ayant comme animal totem un serpent ou une tortue bénéficient des dégâts multipliés en attaque dans le dos du voleur, comme suit : niveau 5 à 8 x 2, niveau 9 à 16 x 3, au-delà du 17° x 4 (bonus +4).

D 100	ANIMAUX-TOTEM	ALIGNEMENTS AUTORISES
01	Loutre	tous
02	Chauve-souris	tous
03	Salamandre	tous sauf mauvais
04	Grenouille	tous
05-08	Castor	tous sauf chaotique
09	Gerfaut	tous sauf loyal/bon
10	Renard blanc	tous
11-12	Marmotte	tous
13-15	Grizzly	tous sauf loyal / bon
16	Ours brun	tous sauf chaotique / mauvais
17	Ours blanc	tous
18-19	Martre	neutre / neutre
20-26	Aigle royal	L/B N/B C/B L/N
27-28	Caribou	tous
29	Elan	tous
30	Truite	tous
31-33	Loup	tous
34	Hyène	tous
35-36	Lynx	tous sauf neutre / neutre
37	Belette	neutre / neutre
38	Lièvre	chaotique / bon ; neutre / bon
39	Crotale	C/M C/N N/M
40	Lézard	tous sauf mauvais
41	Rat-kangourou	chaotique / bon ; neutre/ bon
42	Rat des canyons	tous
43-46	Bison	tous sauf chaotique
47	Buffle	tous
48	Hibou	tous
49-50	Buse	tous
51	Mouflon	tous sauf loyal
52	Cougar	tous
53	Balbuzard	tous sauf loyal
54	Tortue	C/M C/N C/B N/N
55	Animal-totem au choix	selon le choix
56-69	Cheval	tous
70	Corbeau	tous
71	Vautour	tous sauf bon
72-75	Puma	loyal
76-80	Loup rouge	loyal / bon
81-82	Ours noir	tous
83	Lapin	chaotique / bon ; neutre / bon
84	Tatou	tous sauf loyal
85	Ecureuil	tous
86	Ecureuil volant	tous
87	Cerf	tous sauf chaotique
88	Rat musqué	tous
89	Ragondin	tous
90	Alligator	tous sauf loyal
91-92	Héron	tous
93	Pélican	tous
94	Canard	tous
95	Buse	tous
96	Mouette	tous
97	Otarie	tous sauf bon
98	Phoque	tous
99	Boa	tous sauf bon et / ou loyal
100	Anaconda	tous sauf bon et / ou loyal

A = Animal-totem désignant un indien des montagnes
B = Animal-totem désignant un indien des plaines ou du désert
C = Animal-totem désignant un indien des plaines du bord de mer ou des marais.

L'indien peut devenir mature à n'importe quel niveau, mais ne peut passer du 4° au 5° niveau que s'il l'est.

Tant qu'il est "jeune adulte", l'indien peut invoquer les esprits, qui s'exprimeront par l'animal-totem, comme le sort "augure" de clerc, ceci n'étant possible qu'une fois par semaine. Les esprits prennent contact avec l'indien pendant qu'il dort. Leur message a l'aspect d'un rêve qu'il faut interpréter.

Au moment où il devient "mature", l'indien doit s'isoler du groupe (le père, la mère ou le frère, même de sang peut l'accompagner). Il part en quête



la table de progression

POINTS D'EXP.		NIV	D8	TITRE
0	3999	1	1+8	Chasseur
4000	8000	2	2+8	Pisteur
8001	16.000	3	3+8	Eclaireur
16.001	32.000	4	4+8	Traqueur
32.001	64.000	5	5+8	Nym
64.001	130.000	6	6+8	Nym
130.001	260.000	7	7+8	Nym
260.001	520.000	8	8+8	Guerrier Indien
520.001	900.000	9	9+8	Grand Guerrier
900.001	1.500.000	10	10+8	Petit Sachem
1.500.001	2.000.000	11	11+8	Sachem
2.000.001	2.500.000	12	11+10	Chef Indien
2.500.001	3.000.000	13	11+12	Chef Indien
3.000.001	3.500.000	14	11+14	Chef Indien
3.500.001	4.000.000	15	11+16	Chef Indien
4.000.001	4.500.000	16	11+18	Grand Sachem
4.500.001	5.000.000	17	11+20	Grand Chef Indien
5.000.001		18	11+22	Grand Chef Pin





Un indien doit être mature pour atteindre le 5' niveau et dans la force de l'âge pour le 18'. 500.000 points d'expérience par niveau au-dessus du 17' et +2 PV / niveau.

A partir du 12' niveau, le chef indien peut invoquer l'aide des esprits partis sur les terrains de chasse du grand MANITOU. Cela est possible à chaque nouvelle lune (arrondi à 1x / mois) par la "danse des esprits". Pendant cette danse, (durée : 6 tours), l'indien doit s'infliger des blessures (dégâts : 3d4), enfin entre la 50' et la 60' mn de danse, il lance 10d6 sous le total de son intelligence et de sa sagesse. Réussi : les esprits accordent une faveur au choix comme suit :

A) lui redonnent le maximum de ses points de vie
B) le protègent d'une carapace contre toutes armes non-magiques pendant deux jours tant qu'il ne tente aucune attaque
C) régénérer un membre
D) guérir quelqu'un d'une maladie ou d'un poison
E) lever une malédiction
F) devenir invisible, inaudible, inodore tant qu'il ne tente aucune action agressive
G) désigner et investir un futur Shaman.

Chaque indien qui participe à la danse, s'il est au moins du 5' niveau, peut unir sa demande à celle du chef : cela retire 1d6 du total à lancer (jusqu'à un maximun de 4d6).

A partir du 17' niveau, un grand chef peut appeler les esprits en remplaçant la danse et les blessures par le calumet. Le reste ne change pas, si ce n'est que des non-indiens peuvent fumer.

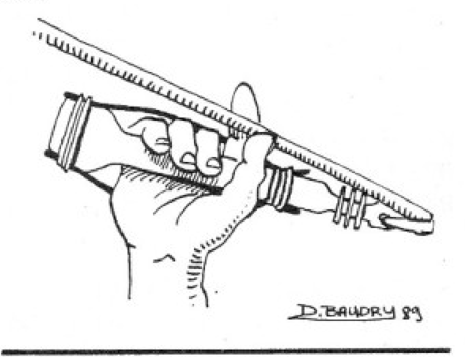
du biotope de son animal totem. Si cela n'est pas possible, l'accompagnant peut offrir la protection de son totem. Au lieu recherché, le jeune guerrier se déshabille entièrement et là, après trois jours de jeûne appelle son animal totem (voir ajustements dus au jeûne). Il connait à ce moment son premier "voyage" ; c'est-à-dire qu'il voit son animal, puis a l'impression de perdre son enveloppe corporelle ; ses sensations sont celles de l'animal puis soudain il EST l'animal. C'est sa première transformation. Les deux animaux jouent ensemble un moment, puis l'indien retrouve sa forme humaine, récupèrant 10 à 60% des PV perdus. Il est enfin mature (+1 en force, +1 en sagesse) et il peut se transformer en son animal-totem une fois / semaine. Le lien qui unit l'indien à son animal totem ressemble aux sorts de druide : *amitié - animal* et *langage animal*. Cette relation ne se met en place qu'avec l'animal privilégié et devient permanente après la première transformation de l'indien. Les prochaines transformations rendront à l'indien 10 à 40% de ses PV perdus avant la transformation. Pendant celle-ci, il prend toutes les caractéristiques de l'animal, sauf le mental. De plus, il peut, 1 fois par jour contacter un membre de la race de son animal totem et voir par ses yeux, sentir par ses sens et ce pendant 6 tours / niveau, pour une distance de 1km / niveau. Auparavant, l'indien doit voir l'animal, s'asseoir par terre, le fixer pendant 1 round puis fermer les yeux et rester concentré.

Si l'animal meurt alors que l'indien est en contact (il faut 3 rounds pour se retirer de l'esprit), celui-ci ne peut plus reprendre contact ni se transformer pendant un mois moins 1 jour par point de sagesse. De plus il doit effectuer un jet sous la résistance aux traumatismes qui, raté, lui fait perdre définitivement 1 point en constitution et en sagesse ; réussi, il peut reprendre contact avec son animal-totem à la moitié du temps prévu.

Le guerrier indien peut se transformer en son animal totem : *mature* : 1xsemaine, *force de l'âge* : 1xjour, *vieux* : 2xjour, *vénérable* : 3xjour.

L' ATLATL

Pour les indiens originaires des plaines du bord de mer ou des marais, le maître de jeu peut autoriser le maniement du propulseur en bois et corne (atlatl) en remplacement de la connaissance de l'arc et des flèches. L'atlatl permet de propulser des javelots en augmentant leur portée et leur puissance : toucher +1, Dégâts +2 (non magique), Portée +40m que le jet du javelot normal à la main ; 1 javelot / round ; Temps de fabrication : 8 heures.



Voici comment se tenait le propulseur. Les anneaux sur la tige permettent de régler le poids de l'instrument à la convenance du chasseur.

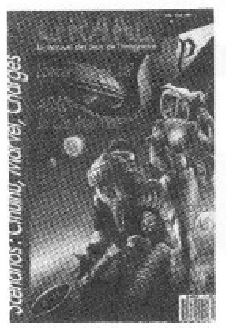
LES SUIVANTS

A partir du 10' niveau, l'indien peut décider d'établir un camp, en débarrassant la région de tous les monstres avoisinants dans un rayon de 20 à 50 km autour du camp. Il attirera une troupe d'indiens (squaws, nyms et papooses de même tribu ou de même biotope) menée par un guerrier de niveau élevé. Ils le garderont comme chef tant que le conseil des anciens le décidera (ils font attention à la popularité du chef). Dans le conseil des anciens se trouve généralement l'ex-chef de la tribu. □

Thierry Renaud

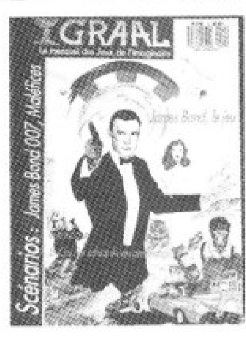


HS 1 : Spécial Tolkien : scénarios, aides de jeu, articles, figurines, bref tout sur le tonton du JdR.



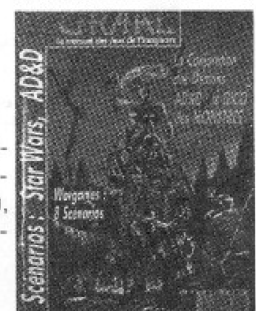


N° 12 : Spécial bataille : jouez des mercenaires, découvrez les Mongols. Scé : AD&D - Stormbringer.

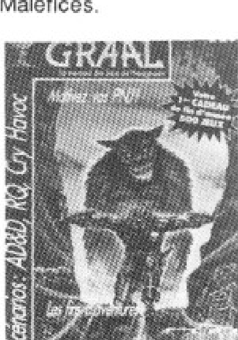


N° 8 : Spécial magie : dans AD&D et dans RuneQuest - importance sociale des magiciens. *Scé :* AD&D - Cthulhu.

N° 11 : La cité du désert, fin - En-cas : les bibliothèques - Amour et JdR. *Scé*: Cthulhu - Marvel.

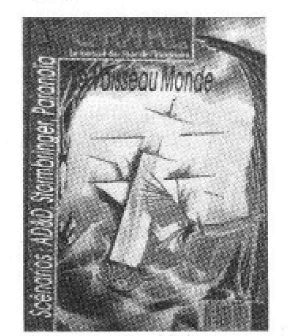


N° 13 : La conjuration des démons - Dico des monstres AD&D - La projection astrale pour Cthulhu, Maléfices et Chill. *Scé :* AD&D - Star Wars.



N° 9 : Son nom est James Bond JdR - Les achats de vos personnages. Scé : JB 007 - Maléfices.





N° 14 : Découvrez la Magie des Fluides - Les pirates dans Star Wars. *Scé :* AD&D, Cthulhu, Warhammer JdR.

N° 10 : La cité mouvante, première partie de la description d'un peuple du désert - En-cas : les rencontres. *Scé* : AD&D, RuneQuest - Cry Havoc.

N° 15 : Le Vaisseau-Monde, un mini univers pour AD&D et Stormbringer - Poster couleur. *Scé :* Paranoia.

» ABONNEMENT 6 NUMEROS : 125F

ABONNEMENT 12 NUMEROS : 225F

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐
Je désire commander : la reliure (60F) GRAAL n° 1 ☐ n° 2 ☐ n° 3 ☐ n° 4 ☐ n° 5 ☐ n° 6 ☐ n° 7 ☐ n° 8 ☐ n° 9 ☐
n° 10 ☐ n° 11 ☐ n° 12 ☐ n° 13 ☐ n° 14 ☐ n° 15 ☐ HS 1 Tolkien (39F) ☐

NOM : **PRENOM :**
ADRESSE :
CODE POSTAL : **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez à l'étranger, veuillez nous contacter.

COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS : 25F PAR EXEMPLAIRE



PARTIE DE CHASSE

L'action se déroule dans une région boisée et accidentée limitrophe d'une plaine herbeuse où paissent des bisons.

Les joueurs sont tous des indiens de la même tribu, jeunes, qui partent pour leur première chasse au bison. Ils sont guidés par deux indiens plus âgés de niveau 5, matures, que joue le Maître de jeu.

Les chasseurs sont partis depuis cinq jours à la recherche des bisons afin de ramener de la viande fraîche au camp. Le shaman de la tribu a fourni aux jeunes chasseurs deux ponchos en poils d'ours tressés sur lesquels il a peint des motifs de couleur ; ce sont des protections afin que les chasseurs puissent supporter la charge d'un bison (les ponchos donnent - 4 sur la CA et absorbent jusqu'à 10 points de coup, après cela, ils se déchirent). De plus, le shaman fournit aux deux personnages qui ont le plus de sagesse des grains de mais chargés de pouvoir. Ces grains guérissent à raison d'1d8+1 par point de sagesse au-dessus de 15. Le shaman distribue cinq grains à chacun des deux indiens. A ceux qui ont le plus de dextérité, le Shaman donne deux javelots +1 (non permanent) et / ou cinq flèches +2 (non permanent). Le shaman confie aussi à l'indien le plus intelligent un grelot afin de le prévenir contre les mauvais esprits (qui n'a aucun pouvoir réel sinon celui de faire du bruit et donc de compromettre les chances de passer inaperçu du personnage).

Ce scénario va vous permettre de vivre une première aventure avec vos personnages indiens fraîchement tirés. Une partie de chasse au bison tourne au massacre. N'est pas chasseur qui croit l'être...

LES POINTS FORTS DE LA CARTE

La carte quadrillée représente le terrain de chase des indiens. C'est là que se déroulera toute l'aventure. En voici une brève description.

Géographiques

C3 : colline du "Grand Ancêtre"
E2 : "source de l'Ancêtre"
E6 : lit à sec d'un ancien cours d'eau
H5 / H6 : étang des canards
J13 / J14 : mare aux grenouilles
L12 : colline de "petite maman"
M17 : "faille du crotale" (profondeur 30 m)
N13 / Q18 : les "roches blanches"
O16 : au centre, un vieux puits recouvert d'une plaque de pierre (diamètre : 1m50, profondeur : 40m), une corde et une calebasse pendent ; au fond, il y a 30cm d'eau (pas de quoi freiner une chute), les parois sont rapeuse (dégâts dûs à la chute : 5d20).

Ecologiques

Conifères : troncs érigés, droits, sans branchages jusqu'à 2 ou 3m, peu de végétation au sol, visibilité 50m.
Feuillus : bois dense, visibilité 5 à 10m, les feuilles et les branches craquent au sol (déplacement silencieux : -20%, sauf si la créature se déplace au 10° de son déplacement normal).
Bosquets de sureaux : hauteur : 2 à 5m, visibilité : 2 à 6m, de nombreuses ronces gènent la marche, déplacement divisé par 2.
E2 / F1 / F2 : nombreux serpents d'eau et de vipères. Marche sans bruit: 60% de chances de se faire attaquer, marche bruyante : 10%.
E7 : gîte d'une famille de renards, 40% de chances que le sol miné s'effondre sous les pas du chasseur.
M17 : nombreux serpents crotales (50% de chances de se faire attaquer, poison mortel), présence de nombreux squelettes animaux.
T9 : clairière des biches (20% de chances de se faire attaquer par un cerf).
U15 : troupeau de bisons (voir caractéristiques du bison des plaines).
O16 : wigwam mystérieux
P16 : camp proposé par les vieux chasseurs.
H16 et les 8 carreaux autour : zone où abondent lapins, rats et chiens de prairie. Les lapins se cachent souvent dans les trous des chiens de prairie ou des rats.
I14 : endroit dans la mare aux grenouilles où poussent des champignons, qui, lorsqu'ils sont brûlés, dégagent une fumée anesthésiant les abeilles et autres insectes. Les indiens s'en servent pour récolter le miel. Un

champignon anesthésie 3d100 insectes pendant 3-9 tours (2D4+1) dans un rayon de 2 à 6 mètres en extérieur.

Lieux non connus des Indiens

E8 : à flanc de colline, un vieux piège à renard oublié ; dégâts 2d8, 20% de chances par créature qui passent dessus qu'il se déclenche puis se désactive.

M3 : l'antre d'une araignée géante (MM1) ; elle n'irradie presque pas de chaleur, elle surprend à 80% quiconque passe sous elle au sol. Son nid est dans les branches d'un charme. Une créature passant d'arbre en arbre n'est surpris qu'à 20%. Les branches du charme sont engluées de toiles (pour les effets, voir le sort "Toile d'araignée" de Niveau 1 de magicien).

K12 : un couple de lions des montagnes s'est installé dans le creux, la lionne va mettre bas et le lion est très agressif. Caractéristiques des lions : CA : 5 DV : 5+2 PV : 28-34 Dégâts : 1-4/1-4/1-10 ; spécial (2-7/2-7) avec les pattes arrières ; taille : large

M14 : un nid d'abeilles sauvages s'est installé sur une branche d'un cyprès. Elles n'attaquent que lorsq'elles sont en colère, mais dans ce cas poursuivent leurs victimes pendant 500 mètres ; nombre d'attaques par round : 20 ; dégâts par attaque : 1 PV. Elles touchent n'importe quelle créature sur le 15 d'un D20. Au bout de 10 piqûres, un oedème se forme : -1 en constitution tant qu'il n'est pas guéri, puis -1 toutes les 5 piqûres ; lorsque la constitution de la victime est descendue d'un quart par rapport au score initial (arrondi à l'entier supérieur) tirer un jet de résistance au poison des piqûres d'abeilles, de guèpes et de frelons même géants. S'il est raté, la victime meurt de suite par un empoisonnement du sang (un retardement du poison pourrait le sauver momentanément ou un contre-poison pourrait le guérir). Si la victime est toujours vivante, elle doit lancer 5d6 sous la sagesse, un jet raté signifie qu'elle est sujette à une phobie des abeilles et aux bourdonnements.

Tous ces renseignements sont connus des vieux chasseurs (sauf les derniers) qui les apprennent aux PJ. Une tribu ennemie ayant volé la plupart des chevaux il y a deux lunes, les chasseurs n'ont pu en prendre que deux. Ces chevaux servent uniquement pour le transport, ils sont harnachés de travois afin de traîner les tentes du camp et plus tard, la viande de bisons. Il y a aussi trois chiens harnachés comme les chevaux. Les hommes marchent donc tout le long du trajet.

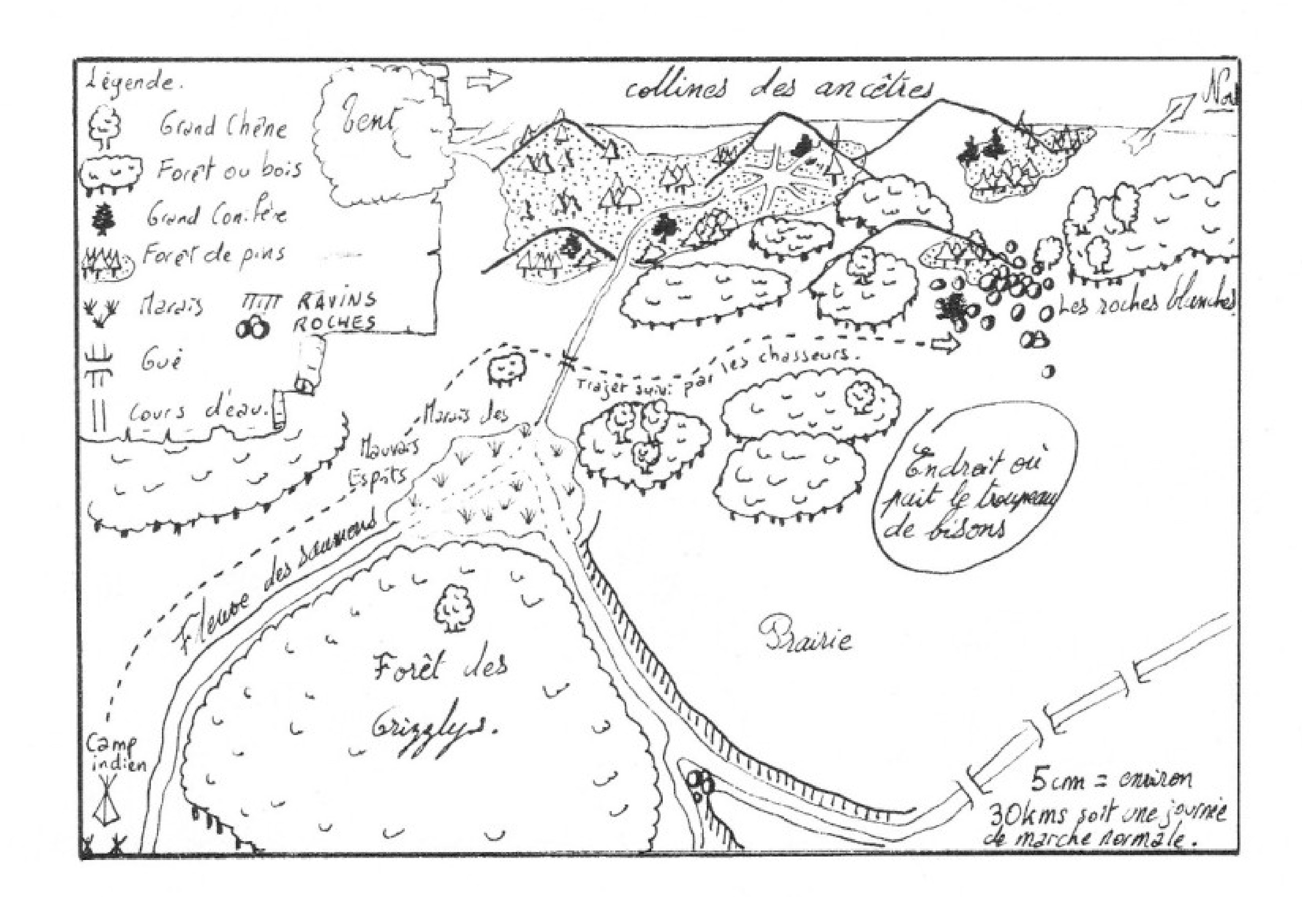
DEPLACEMENT D'ARBRE EN ARBRE

La forêt de charmes et de bouleaux et le bois de chênes et bouleaux, possèdent de vieux arbres : les charmes et les chênes aux branches très étalées. Ces arbres se rejoignent souvent par l'extrémité de leurs branches, ainsi, il est assez aisé de se déplacer d'arbre en arbre. Le déplacement est normal mais il faut réussir un jet de pourcentage de *grimper* une fois par heure, s'il est raté c'est la chute. Si le poids de la créature se déplaçant ainsi est supérieur à 70kg, un jet supplémentaire est nécéssaire, s'il est raté, cela signifie qu'au moment de passer d'un arbre à un autre, son poids a fait craquer une branche sous elle. La créature chute, provoquant un grand craquement de branches.



UN WIGWAM MYSTERIEUX

La petite troupe d'indiens avance en directicn d'une colline rocailleuse, à la recherche des bisons. Les vieux guides font découvrir aux jeunes chas-



.terrain de chasse.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Bois de Genévriers

Forêt de Pins.

Bois de Bouleaux.

Bosquet de Sureaux.

Forêt de charmes et bouleaux

Bois de cyprès

Bois de chênes

Bois de chênes et de Bouleaux.

conifères hauteur 10 à 20m

Séquoias hauteur jusqu'à 60m

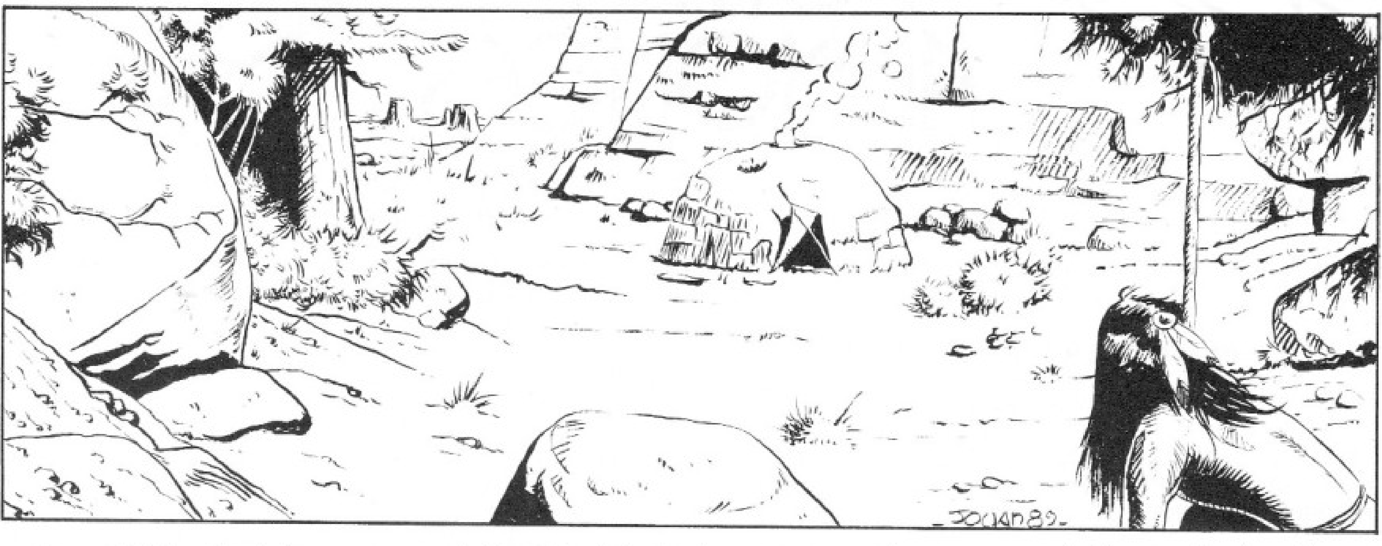
Feuillus hauteur 15 à 25m

Chênes rouges hauteur jusqu'à 40m.

collines sans des denivellés Distance X 2, mouvements divisés par 3.

Roches, éboulis, mouvements divisés par 2.

echelle = 1 carré = environ 500m.





seurs les subtilités du pistage : comment découvrir l'empreinte timide d'une patte de lapin sur la mousse, comment repérer le passage d'un ours aux taillis qu'il a piétiné. Alors que le soir approche et que les personnages commencent à rechercher un bon endroit pour établir le camp, ils distinguent une fumée qui s'élève dans l'air cristallin. Les guides sont surpris. La région est inhabitée. Peut-être s'agit-il d'une bande de guerriers de la tribu ennemie qui a récemment volé les chevaux ? Il convient d'aller voir.

Les chasseurs s'approchent à pas de loup de l'endroit suspect (en O16). Bientôt ils distinguent un vieux puits, connu pour être abandonné depuis longtemps. A côté se dresse un antique wigwam ("la demeure" en langue algonquine) dont la charpente de bois a visiblement souffert du temps et dont certaines plaques d'écorce la recouvrant se sont détachées. Celles qui restent sont gravées de dessins représentant des scènes de chasse. Un examen attentif de celles-ci révèle un chasseur, bizarrement maquillé, qui apparait dans la plupart des gravures. Une scène, à moitié effacée, le représente lors d'un combat avec d'autres indiens. Un épisode d'une guerre quelconque sans doute.

Le wigwam est pratiquement vide. Au centre, un petit feu dégage la fumée qui a attiré les PJ. Une couverture roulée en boule traine dans un coin, quelques plumes de faucon parsèment le sol, un arc neuf est accroché à la charpente. Au fond du wigwam sont posés des bols de terre cuite contenant du pemmican. Il y en a autant que de personnages.

Les environs sont déserts. Aucune trace ne révèle le passage d'hommes ou de chevaux. Les PJ peuvent attendre aussi longtemps qu'ils le souhaitent, personne ne viendra. Lorsque finalement ils quittent cet endroit, le dernier d'entre eux à se retourner s'apercoit que le wigwam a disparu...



L'ESPRIT DE CHASSE

Dans les terrains de chasse éternels du Grand Manitou vivent de nombreux esprits. Ceux des indiens morts bien sûr et aussi ceux de toutes les créatures vivantes : bisons, aigles... Mais d'autres esprits y ont aussi leur séjour, qui sont l'incarnation des principes essentiels de la Nature et des croyances indiennes. Ainsi sont les esprits de chasse. Doués des pouvoirs effrayants de toutes les entités surnaturelles, leur seul but est la chasse, leur seule victime celui qui se croit le chasseur suprême : l'Indien.

L'enthousiasme des jeunes guerriers de la tribu (les PJ) à la veille de partir pour leur première chasse au bison a fait venir un esprit chasseur. Celui-ci a pris leur petite troupe comme cible et ne il repartira qu'avec les scalps de ses victimes pendus à sa ceinture, à moins qu'il ne soit détruit. Il va se comporter vis-à-vis des indiens comme un chasseur qui joue avec sa proie : il va les pister sans se faire remarquer ; puis va leur tendre des pièges ; enfin il essayera de les séparer afin de les tuer les uns après les autres.

Afin de ne pas prendre les indiens totalement par surprise et donc de leur laisser une chance, l'esprit de chasse a créé l'illusion du wigwam près du puits. Le pemmican contenu dans les bols, s'il est mangé, permet de détecter partiellement les entités surnaturelles : il est alors possible de voir l'esprit de chasse quand il est invisible et, quand il est sous forme animale, il





VENDS trois premiers coffrets de **l'OEIL NOIR** + 3 scénarios. Le tout pour 270 f. Tel : 39 79 21 69 après 19 h. Demander Jocelyn.

VENDS tout les volumes pour **AD&D**. Bon état et bon prix + figurines. Contacter CARLOS au 34 84 52 38 après 19 h.

VENDS **PARANOIA** + écran + 6 scénarios : 250 f. Le jeu des milles et une nuits 90 f. CHILL (initiation, extension, 1 scénar) 150 f . Horen Benjamin, 17 rue du pont aux brouettes 80100 Abbeville.

VENDS scénarios AD&D, CTHULHU, **CHILL** et règles AD&D, CTHULHU, STORMBRINGER. Ecrire : La Cie de l'Estoc 52 av Bosquet 06250 MOUGINS.

VENDS **BLOOD BOWL** + Z.M 200 f, Boîte PARANOIA + module 110 f. Jamais servi, BATTLETECH 175 f jamais servi. Le tout TBE! Tel 67 62 59 02 demandez David.

VENDS supplément **STAR WARS**, 7 nouvelles, classe de perso., 14 nouveaux vaisseaux + dessins 30 f franco de port. Tel 32 49 68 41 vers 18 h.

VENDS **GUET-APENS** 130 f, équipe de figurines pour BLOOD BOWL, nains, elfes, skavens. Demandez ENRICK au Tel 43 76 53 36.

VENDS boîte base **D&D** 50 f, boîte OEIL NOIR 80 f, figurines (Ral Partha) peintes 10 f, livres D/V/ le héros 10 f. Tel 4407 52 54.

VENDS **EMPIRES ET DYNASTIES** + AREN ville de l'Empire 190 f. Tel 59 43 07 58 h r. Demander EDDY.

VENDS **JAMES BOND 007**, manuel Q, Dr NO et autres jeux de rôles. RUZE Thierry, 9 allée des tilleuls, 86200 LOUDUN.

VENDS **ADD VF** PH 70 f, DMG 80 f, MM1 70 f. Le tout 200 f. Pour STORM. Le voleur d'âmes VF 80 f. Demander MARC au 78 27 26 98 après 19h15.

VENDS ou échange **EMPIRES & DYNASTIES** bon état 125 f ou contre écran d'HAWKMOON + le livre intitulé LE JOYAU NOIR. Tel 41 47 90 92, HUET Jean-Pierre.

VENDS **CROISADES** + extension 200 f. Demander NICOLAS. Tel 50 40 76 92.

VENDS **APPEL DE CTHULHU**, PARANOIA et LA COMPAGNIE DES GLACES. Appelez au 46 02 11 48 après 18h30. Demandez PIERRE Antoine.

VENDS **MULTIMONDES** 150 f. GILLOT Patrick, 60190 REMY, 94 rue des lombards.

Faites une affaire ! **WARHAMMER B**. 160 f, PENDRAGON 70 f, D&D 30 f, Le Masque de Cthulhu, 15 f. DAVID : 39 14 53 82 (le soir).

VENDS **JRTM** 150 f , PARANOIA 150 f , AVE TENEBRAE 100 f. Appelle-nous AU (1) 48 65 10 93 (93150 blanc-mesnil).

VENDS **MALEFICES** + scénario n° 1 bestiaire 270 f , MARVEL sph 120 f , LEGENDES CELTIQUES 140 f, BITUME + La piste des Drakkars 120 f, ROYAUMES OUBLIES neuf (vf) 170 f, BUSHIDO 140 f. Appeler Jean-Luc au 76 68 74 17.

VENDS **30 livres dont...** 15 f l'un ou 400 f tous (+ 20 f port). Liste contre 2,20 f. ROUTIER Eric, 5 impasse brimeux, 62200 BOULOGNE SUR MER.

VENDS **ARMADA** 160 f, JUNTA 100 f, FIEF 110 f ou échange contre tout autre jeu intéressant. Tel 76 66 05 72 après 18 h.

VENDS EMPIRES ET DYNASTIE + le module 200 f, **SPACE-MASTER** (2° édition) + 1 module 250 f, MULIMONDES 150 f. Tel 83 37 36 69.

ACHETE **BLOOD BOWL** + ZONE MORTELLE. Prix à débattre. Appeler SEBASTIEN au 29 89 32 59.

ACHETE **WHITE DWARF** 90 à 100 inclus, prix neuf si état neuf. Echanges possibles. Contactez GIL au (16) 66 52 67 52 (h.r).

ECHANGE **WARGAMES** : AMBUSH, PURPLE HEART, 1870, OKINAWA, etc..., contre autres wargames. STEPHANE, ARGIMBAU Les Mounies 09700 Saveroun.

ECHANGE ext **OEIL NOIR** contre JDR ou vends ext OEIL NOIR 80 f. Demander FREDERIC au 35 82 53 81 entre 18 h et 19 h. Viiite !

Je **peinds vos figurines** pour 10 à 30 f (suivant la taille). CHRISTOPHE au 30 41 36 81 après 19 h.

ECHANGE **PENDRAGON** contre REVE DE DRAGON, RUNEQUEST ou STORMBRINGER. Demander AURELIEN au 78 47 31 22.

CHERCHE **TECHNOGUERRIERS** pas trop cher. Tel 40 82 33 01. Demander EMMANUEL.

CHERCHE **joueurs(euses)** pour tout JdR à CERGY-PONTOISE. 17 ans minimum. Contactez MANU au (1) 34 22 16 97 de 18 à 20h.

CHERCHE pour **AD&D** manuel des monstres et scénarios. LEPOUSE Michel, chemin des aventuriers, LES GROUETS, 41000 BLOIS.

CHERCHE **club ou joueur indépendant** pour jouer à KILLER ou organiser des grandeurs nature à GRENOBLE. Tel 76 47 45 83. Demandez ROCH.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :
GRAAL, petites annonces, 35 rue Simart, 75018 Paris.

semble flou, comme si une image translucide et luminescente se greffait sur la silhouette de l'animal. Cependant de nombreux esprits hantent le monde et il faut de l'expérience pour les distinguer les uns des autres. Le pemmican agit tant que l'esprit est vivant.

L'esprit de chasse peut se transformer à volonté. Sous sa forme humaine il apparait comme un guerrier indien étrangement maquillé (comme l'homme représenté sur les gravures du wigwam) et il peut se rendre invisible. Il est armé d'un arc, d'un tomahawk et d'un couteau. Mais il a aussi la ressource de se transformer en n'importe quel animal, ce qu'il ne se prive pas de faire pour traquer ses victimes ou les attirer dans des pièges. C'est ainsi par exemple que dans un premier temps il suit les PJ sous la forme d'un faucon (les plumes dans le wigwam).

L'esprit de chasse donne la mort de façon rituelle. Il prend l'apparence de l'animal totem de sa victime et la tue ainsi. Si l'animal totem ne représente guère un danger (une tortue par exemple), il combat sous sa forme humaine. N'oubliez pas : l'esprit de chasse est impitoyable mais c'est un chasseur et non un tueur. Il laisse toujours une chance à son gibier.

C'est maintenant à vous Maîtres de Jeu d'orchestrer cette partie de chasse inhabituelle. Les différentes cartes vous permettent de situer le décor et les situations ci-dessous vous offrent une trame sur laquelle broder.

LE PRETRE INDIEN

Un tel personnage peut se joindre au groupe de chasseurs. Il préside aux cérémonies et ses pouvoirs sont essentiellement d'origine divine : c'est un clerc. Son attribut principal est la sagesse. Un prêtre indien doit avoir un minimum de 13 dans cette caractéristique. Le prêtre indien est avant tout guerrier et comme tel doit monter avec les points d'expérience nécessaires aux deux classes : cela revient à en faire un personnage multi-classé, bien que ses points de vie soient les mêmes que ceux du guerrier indien. Les dieux indiens protègent particulièrement bien les femmes. Celles-ci rajoutent 10% à leurs points d'expérience, si leur sagesse est supérieure à 16.

Le Prêtre indien peut utiliser les armes tranchantes et les symboles sacrés : plumes, masques, grelots, bracelets, etc. Il peut jeter des sorts. Ces sorts lui sont accordés par la ou les divinités qu'il vénère et si les offrandes faites sont suffisantes. Il peut demander à une partie ou à toute la tribu de prier avec lui si les sorts demandés sont très puissants ou au-dessus de son rang. Le prêtre indien combat sur la table des clercs. Il n'a pas les bonus de constitution accordés au guerrier indien mais, étant quand même un guerrier, il a les bonus de constitution normalement accordés à cette classe.



LES SORTS

Comme pour le clerc, exceptions :
- Niveau 1 : prévision du temps (druide N1) en plus.
- Niveau 2 : l'indien n'utilise pas le sort "marteau spirituel".
- Niveau 6 : pas de "barrière de lames".
- Niveau 7 : le sort "résurrection" est remplacé par "réincarnation" (druide N7).

TABLEAU D'EXPERIENCE DU PRETRE INDIEN

0	5499	1	1D8+8
5500	11000	2	2D8+8
11001	22000	3	3D8+8
22001	45000	4	4D8+8
45001	etc	5	5D8+8

A partir de la maturité, le joueur peut choisir ; soit continuer un prêtre guerrier, soit ne progresser que comme prêtre. Dans ce dernier cas, ses caractéristiques de guerrier se gèlent à ce niveau et ses points d'expérience ne sont gagnés que comme prêtre (voir la table du clerc dans le manuel du joueur).

Un indien qui verrait une de ses caractéristiques descendre au-dessous des minimales autorisées par sa classe aurait tous ses talents stoppés au précédent niveau. Cet indien deviendrait un simple guerrier (ou clerc) lançant des D8 / niveau et ayant une table de progression particulièrement ardue. La progression de ses talents ne pourra reprendre que lorsque l'indien aura retrouver ses minimales. Le retard ne peut jamais être rattrappé.



LES BISONS DES PLAINES

FREQUENCE : commun NOMBRE RENCONTRE : 60% 10-200, 40% 100-10000
CLASSE D'ARMURE : tête 1, poitrine 5, flanc et reste du corps 6.
DES DE VIE : 4 à 6 + 3 selon l'age du bison.
MOUVEMENT : en général 9" mais en charge 19" pendant 2 tours.
ATTAQUES : 2 : 1 charge, 1 piétinement.
DOMMAGES : ils sont distincts mais peuvent être cumulés.
1 / la charge est toujours frontale, à ce moment le bison ne présente que la tête : 2d12 (+5 pour les gros bisons dont la force est de 18_{100}) il y a 40% de chances que le bison envoie sa victime en l'air, dans ce cas celle-ci reçoit en plus les dégats dûs à la chute mais ne peut être piétinée, car le blessé atterrit derrière le bison.
2 / le piétinement inflige 2d4+1 par patte.
ATTAQUES SPECIALES : non
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous.
RESISTANCE A LA MAGIE : standard.
INTELLIGENCE : Faible (03-04) ; sagesse (10-14) ; Dexterite (05-09) ; Constitution (18)
ALIGNEMENT : N / N
TAILLE : grande ; POIDS : 700 à 1200 kg

Le bison, grâce à son odorat extrêmement développé, détecte l'invisibilité à 50% ; par contre, son ouie et sa vue sont très mauvaises et seul le vent lui permet de trouver ses ennemis. Par sa faible intelligence, le bison ne se dresse pratiquement pas au combat, c'est un animal extrêmement grégaire. Lorsqu'on tue les siens, le bison a un comportement curieux : tirer 1d20 : 1 à 8 les bisons chargent les chasseurs (les bruits et les mouvements violents retranchent de 1 à 6 points au d20).

L'ESPRIT DE CHASSE

DV : 8+2 ; PV : 61 ; CA : 4 quelle que soit sa forme.
ATT : suivant la forme qu'il assume. En humain, suivant l'arme à +1/+2 (18 de force).

Il est capable d'assumer la forme de l'homme et de n'importe quelle créature du règne animal en 1d4 tours. A chaque transformation il régénère 50% des PV perdus sous son ancienne forme (si en tant que bison il perd 20PV, en se transformant en buse il en récupère 10. Un nouveau changement ne lui apporte rien). Lors de la chasse il se concentre sur les PJ. Les deux guides ne l'intéressent pas (et le MJ doit les faire intervenir au minimum).

EVENEMENTS

Premier jour

Sur le terrain de chasse : les bisons sont en vue sur la plaine. Les deux guides montrent aux jeunes chasseurs comment se mettre sous le vent afin que les bêtes ne les sentent pas. Ils leur apprennent aussi à suivre les bisons (nous sommes le matin). Ils leur montrent le mâle dirigeant le troupeau et leur enseignent que lorsque les bisons chargent, il suffit de le tuer pour que le troupeau se scinde en deux ce qui permet d'éviter le choc frontal. Seuls de courageux guerriers peuvent accomplir cet exploit puisqu'il faut pouvoir tirer à l'arc entre 30 et 50 mètres.

L'après-midi : les vieux indiens proposent d'aller chasser les lapins dans la zone H16. Ils montrent aux jeunes chasseurs comment déterrer les lapins des terriers avec des bâtons fourchus ; comment faire des pièges à coyotte et à renard avec deux grosses pierres plates et un bâton sur lequel est attaché de la viande de lapin : lorsque l'animal tire sur le viande, il déplace la bâton qui tenait en équilibre la pierre supérieure, cette dernière bascule et lui fracasse le crâne.

Le soir les indiens découvrent le wigwam abandonné, puis ils installent leur campement. La nuit : vers 1 heure du matin, le veilleur aperçoit une étoile filante dans le ciel ; c'est un mauvais présage selon les anciens.

L'esprit est déjà à l'affût dans les branches d'un arbre. Il se contente de suivre la petite troupe sous la forme d'un faucon. Il évalue les forces et les faiblesses de chacun. Il commencera sa chasse demain seulement.

Deuxième jour

Du bois de genèvrier arrive un ours brun qui se dirige vers le bosquet de sureaux afin de se gaver des baies de ces arbustes dont il est très friand. Il passe par le bois de bouleaux.

OURS BRUN : CA : 6 ; DV : 5+5 ; PV : 35 ; Taille : large ; Dégâts : 1-6/ 1-6/1-8 plus étouffement 2-12. Déplacements de l'ours au cours de la journée : 7h : D15, 7h30 : E14, 8h : F14 (il s'attarde), 9h : G14, 9h15 : H14 (il s'abreuve à la mare aux grenouilles), 10h00 : H13 (il s'éloigne ayant senti le lion), 10h15 : H12, 10h30 : H11, 10h45 : H10, 11h00 : I9, 11h10 : I8 (il court), 11h20 : J7 (il commence son repas à grand bruit), 12h à 15h : J6, 16h : I6 (il s'endort pour toute la journée).

L'ours va rester dans les environs du bois de sureaux pendant les jours suivants. Si les personnages croisent sa route, l'esprit provoque la colère du plantigrade en le blessant d'une fléchette (1d4). L'animal croit à une attaque des PJ et les charge, furieux.

Ce même jour, l'esprit fabrique quelques pièges dont deux sont décrits ci-dessous. Nous conseillons aux MJ de les placer sournoisement à des endroits stratégiques (aux abords du campement indien par exemple) suivant les déplacements des PJ.

Premier piège : auparavant l'espri aura tué un bison, puis aura traîné la peau dans un sentier afin d'en imprégner l'odeur. Il fabrique un piège à trois pieux qui devrait blesser les jambes du 1° chasseur. Ce piège se déclenche par l'intermédiaire d'une branche placée en travers du chemin. Dégâts : 1-6/1-6/1-6. Si la victime subit au moins 10 points de dégâts, compter une invalidité de 3d20 jours pour l'une des jambes ; à 15 points, invalidité à vie (boitillement), à 17 et 18, les deux jambes sont atteintes, l'une est infectée, l'autre est invalidée pour 3d10 jours.



Deuxième piège : l'esprit tend une corde de nylon en travers d'un chemin. Cette corde déclenche un piège fait d'une boule de boue sur laquelle il a enfoncé des tiges acérées de bouleau; la boule est attachée aux branches hautes d'un arbre et par un effet de balancier heurte toutes les personnes se trouvant devant elle. Dégâts : 1d20

Durant la nuit l'esprit se transforme en divers animaux et fait irruption de manière inquiétante dans le campement. Son but : inquiéter les indiens et les fatiguer. S'il y réussit, les PJ au-

ront un malus de 10% à tous leurs jets de compétence le lendemain.

O

Troisième jour

De 8h du matin à 11h, le ciel s'assombrit et il se met à pleuvoir. Après la pluie, le sol détrempé laisse mieux apparaître les traces et les indiens les liront avec un bonus de 20% ; par contre, les odeurs sont plus difficilement perceptibles.

Les indiens ont effectué leur première chasse au bison la veille. Après ce premier succès, ils y retournent peu après que la pluie ait cessé de tomber. Le troupeau est bien là, au milieu de la plaine, en train de se rassembler après avoir été dispersé par la pluie. L'esprit, sous la forme d'un énorme bison mâle est au milieu. A l'approche des PJ il provoque la panique dans le troupeau d'un meuglement dantesque et oriente la charge vers la troupe des chasseurs. Si l'animal totem d'un personnage est le bison, l'esprit fonce sur lui et entreprend de le piétiner ; sinon il charge un PJ au hasard. Puis, son piétinement réussi ou non, il profite de la séparation momentanée des indiens pour se transformer et prendre son premier (ou deuxième) trophée. N'hésitez pas à vous montrer sans pitié. Les indiens sont obligés de s'approcher fort près (50m) des bisons pour les chasser efficacement et un troupeau entier qui charge, ce n'est pas de la gnognotte. Les personnages retrouveront, guidés par l'odeur, les corps des victimes de l'esprit non loin de leur camp (près du puits exactement), accrochés par les jambes aux branches d'un arbre et dûment scalpés.

Il revient de nuit. Si les indiens n'ont prévu qu'un homme de garde, il s'attaque à lui et essaye de le tuer par une attaque surprise. Par contre, si ces derniers font des préparatifs de départ, il massacre les chevaux. Il peut même mettre le feu aux broussailles situées en O8/P8/Q8. Après cela, si les indiens sont suffisamment désorganisés, il entreprend de poursuivre sa chasse...

O

Quatrième jour

Les événements de la veille et de la nuit ont vu la mort de deux voire trois personnages. A présent les indiens savent qu'ils sont traqués et l'esprit de chasse va s'appliquer à les harceler (décocher des flèches alors qu'il est invisible, etc), les séparer puis les tuer un à un. Il s'ingénie à utiliser le terrain, la faune et la flore comme autant d'armes (en provoquant un affrontement avec l'ours ou en excitant les abeilles par exemple). C'est donc au MJ d'imaginer les pièges, attaques, etc, de l'esprit en fonction du comportement des PJ. Il faut que ceux-ci sentent que cette épreuve est un défi à leur capacité de chasseurs.

Le premier personnage qui voit l'esprit (s'il ne meurt pas) fait un rêve la nuit suivante : il est seul à la chasse quand il rencontre au détour d'un sentier de forêt un gigantesque totem qui trône au centre d'une clairière. Le totem fait au moins 10 mètres de haut et est constitué d'un ours debout sur les épaules duquel est juché un lion des montagnes, lui-même surmonté d'un énorme crotale ; un aigle couronne le tout. Soudain le totem commence à s'avancer vers le PJ. Celui-ci voit les jambes du grizzly se transformer en les pattes d'un cerf ; l'aigle arbore la tête d'un vautour. Puis tous les animaux du totem changent à toute allure: castors, renards, marmottes, truites, buffles, etc, se succèdent frénétiquement. Bientôt l'indien se retrouve face à une monstruosité de gueules ouvertes et grimacantes. Il se réveille en sursaut et en sueur. □



Thierry Renaud

O

resultats du concours TOLKIEN

N° 1 : CREUZET Frédéric, 1 avenue de la gare, 78180 SAINT QUENTIN EN YVELINES.
N° 2 : CHENOT Martin, 2 AVENUE DU CHATEAU, 91000 EVRY.
N° 3 : VOINIER Frank, 20 IMPASSE DE LUGO, MONTOLIVET, 13012 MARSEILLE.
N° 4 : CHENOT Julie, 2 AVENUE DU CHATEAU, 91000 EVRY.
N° 5 : VRINAT Xavier, 7 ALLEE DES ALOUETTES, 91370 VERRIERES- LE- BUISSON.
N° 6 : POPELIN Philippe, 33 AVENUE SECRETAN, 14160 DIVES SUR MER.
N° 7 : TIEDREZ Olivier, 46 RUE DES PARTERRES FLEURIS, 54280 SEICHAMPS.
N° 8 : HARO Florent, 12 RUE DES MESANGES, 30000 NIMES.
N° 9 : PESNEL Nicolas, 36 AVENUE PASTEUR, 78630 ORGEVAL.
N° 10 : DESVERITE Anne, 101 RESIDENCE J. HACHETTE, Appt 35, 60000 BEAUVAIS.
N° 11 : POYET, 5 RUE DE DIJON, 938000 EPINAY SUR SEINE.
N° 12 : BRIAT Olivier, LA JALOUSIE, 42130 MARCILLY LE CHATEL.
N° 13 : ROUSSEAU Christophe, 21 RUE DE FREDEVILLE.
N° 14 : KERRIEN Jean-Yves, 5 RUE DE LA REPUBLIQUE, 29200 BREST.
N° 15 : DEBRABANT Nicolas, 139 RUE JEAN BAPTISTE COROT, 59553 CUINAY.
N° 16 : DROUOT Guillaume, VIALLIS, 63880 OLLIERGUES.
N° 17 : NICOLAS Patrice, 19 RUE DOCTEUR SEVERIN ICARD, 13260 CASSIS.
N° 18 : SOUFFLET Frédéric, 10 ALLEE DU CLOITRE, 59910 BONDUES.
N° 19 : SCHOPPHOVEN François, 14 RUE FRANCOIS DOR, 51100 REIMS.
N° 20 : GAY Frédéric, 63 RUE DU COMTAT VENAISSIN, 34080 MONTPELLIER LA PAILLADE.
N° 21 : LAPORTE Jocelyn, 70 CITE DU PETIT NICE, 12000 RODEZ.
N° 22 : VICIANA Stéphane, 4 ALLEE DE LA NOISERAIE, 93160 NOISY LE GRAND.
N° 23 : HOLLEVILLE Cédric, BARLONGES, 77-320 LA FERTE-GAUCHER.
N° 24 : AUGSBURGER Stéphane, 45 RUE DE FREMIS, CH-1241 PUPLINGE, GENEVE (SUISSE).
N° 25 : GRANCHI Jean-Philippe, RUE DU MIROIR "LES GREBES", 74500 AMPHION-EVIAN-LES-BAINS.
N° 26 : OPPETIT Denis, 38 RUE CROIX DR REGNIER, 13004 MARSEILLE.
N° 27 : PIERRE Sylvain, 245 ALLEE DE LA PETITE CERISE, 45160 OLIVET.
N° 28 : DUPORTAIL Claire, 9 RUE DE LA NUEE BLEUE, 67000 STRASBOURG.
N° 29 : DIDIERJEAN L, 4 QUAI LEZAY MARNESIA, 67000 STRASBOURG.
N° 30 : CHOTEAU Laurent, "BARRIERE" SALLEBOEUF, 33370 TRESSES.
N° 31 : NIDA Hubert, 14 RUE HENRI RODIN-ST LYE, 10600 LA CHAPELLE ST LUC.
N° 32 : LY Freddy, 42 RUE GASTON TOUSSAINT, 81100 CASTRES.
N° 33 : BERNASCONI Laurent, 18 RUE DE L'EGLISE, 25000 BESANCON.
N° 34 : BEAUD, 01 RUELLE DES LERNES, 06560 VALBONNE.
N° 35 : NICOL Laurent, 6 RUE DES ROBLINES, 91310 LINAS.
N° 36 : DESMETTRE Maxime, 2029 RUE D'YPRES, 59118 WAMBRECHIES.
N° 37 : DUPRONT Aymeric, 17 BIS RUE VOLTAIRE, 10800 ST JULIEN LES VILLAS.
N° 38 : PESNEL Edna, 36 AVENUE PASTEUR, 78630 ORGEVAL.
N° 39 : BARBET François, 86 RUE FAIDHERBE, 59110 LA MADELEINE.
N° 40 : RETIF Jean Sébastien, 72 RUE A MORCIER, 59490 SOMAIN.
N° 41 : MARCQ Lionel, 3 RUE DU COLONEL FABIEN, 45400 FLEURY LES AUBRAIS
N° 42 : PERNOT Pablo, FONTANES, 30250 SOMMIERES
N° 43 : PESNEL Sophie, 36 AVENUE PASTEUR, 78630 ORGEVAL
N° 44 : BEAUVINEAU David, LE CROISSANT PLOUGOULM, 29250 SAINT-PAUL-DE-LEON
N° 45 : DEGARDIN Yannick, 6 RUE DU FRESNES, 35400 SAINT MALO
N° 46 : DELORME Yann, 11 RUE FRANCHE COMTE, 01000 BOURG EN BRESSE
N° 47 : DELORME Fabian, 9 RUE FRANCHE COMTE, 01000 BOURG EN BRESSE
N° 48 : LOISEAU Murielle, 6 RUE DU FRESNE, 35400 SAINT MALO
N° 49 : DEGARDIN Jean-Pierre, 54 RUE DE KERARMEN, 29219 LE RELACQ-KERHUEN
N° 50 : TROIN Philippe, 16 RUE DES ORGUES, 13004 MARSEILLE
N° 51 : DELAYE Vincent, 170 AVENUE DE LA REPUBLIQUE, 38170 SEYSSINET PARISET
N° 52 : SIMON Stephane, 6 RUE DES IFS, 78-200 MAGNANVILLE
N° 53 : PESNEL François, 36 AVENUE PASTEUR, 78630 ORGEVAL
N° 54 : TESSIER, 8 AVENUE RHIN ET DANUBE, 38100 GRENOBLE
N° 55 : BAUER Sebastien, 11 RUE DES CLERCS, 57000 METZ
N° 56 : GAILLEDREAU Patrice, Ensigc 1ère année CHEMIN DE LA LOGE 31078 TOULOUSE
N° 57 : ROUX Pascal, 6 HAMEAU DU VERGER, 72190 COULAINES
N° 58 : DODIN Alex, 1 RUE HENRI BERGSON, 45000 ORLEANS
N° 59 : ARTAULT Stéphane, 6 CHEMIN DE LA PIERRERE, SCIECQ, 79000 NIORT
N° 60 : BELLARDIE Tristan, 34 RUE DE LA BARRIERE, 19000 TULLE
N° 61 : CUBERTAFON JeanChristophe, JAUNOUR-BOULAZAC, 24750 PERIGEUX
N° 62 : TASSART Olivier, N° 48 A FAVEROLLES, 80500 MONTDIDIER
N° 63 : MOVERMANN Simon : 16 BIS Bld ARISTIDE BRIAND Bt B, 93100 MONTREUIL.
N° 64 : BONNET Alain, 5 RUE DE LA GREVE CHAPET, 78130 LES MUREAUX.
N° 65 : PEPE Yann, 1 RUE DES ONCHERES Appt 1134, 69120 VAULX EN VELIN.
N° 66 : GARCIA Alexandre, ARCADIA LOT MACAGRO, 83480 PUGET SUR ARGERS.
N° 67 : DESBIEZ Denis, 30 RUE KLEBER, 94-210 LA VARENNE SAINT HILAIRE.
N° 68 : MURCIA Bruno, 7 RUE JOHANN STRAUSS, 91 EPINAY SOUS SENART.
N° 69 : ALBERIC Bernard, 117 AVENUE DU GENERAL SARRAIL, 51000 CHALONS SUR MARNE.
N° 70 : VACHETTE Aurélien, 2 RESIDENCE DU PARC, 91120 PALAISEAU.
N° 71 : MERPILLAT Hervé, 39 RUE M. CRENON, 92330 SCEAUX.
N° 72 : GOUYON-RETY Marc, 18 RUE CHERET, 94000 CRETEIL.
N° 73 : TOUILLAUD Philippe, 42 RUE DU PAVILLON GROLLEAU, 49300 CHOLET.
N° 74 : FLEURY Stéphane, 13 RUE DU CLOS CAMUS, 10000 TROYES.
N° 75 : LORTHIOIS Christian, 56 RUE MIRABEAU, 59120 LOOS.
N° 76 : MORIZE Jean-Luc, 5 BIS RUE ADOLPHE THIERS, 10000 TROYES.
N° 77 : RAOULT Renée, 13 RUE DU CLOS CAMUS, 1000 TROYES.
N° 78 : FLEURY Fabienne, 13 RUE DU CLOS CAMUS, 10000 TROYES.
N° 79 : CHARVY Jean Christophe, L'OYASSE NEUVY, 03000 MOULINS.
N° 80 : FEVRE David, LOT "LA FRUITIERE DU VILLAGE", 01370 ST ETIENNE DU BOIS.
N° 81 : BOYER Christophe, 42 RUE RENE CASSIN, 45100 ORLANS.
N° 82 : CHAUMEAU Lionel, 32730 MONTEGUT SUR ARROS.
N° 83 : SCHAEFFER Gilles, 9 RUE DU LICHTENBERG, 67800 HOENHEIM.
N° 84 : LESCEQ Isabelle, 20 RUELLE DU LAVOIR, 93420 VILLEPINTE.
N° 85 : RIGAUD H., 7ème RA INFIRMERIE, 58019 NEVERS CEDEX.
N° 86 : DEDIEU Samuel, "BODET" LACAUGNE, 31390 CARBONNE.
N° 87 : LABBE Mathias, 31 BIS AVENUE DES LILAS, 77290 MITRY-MORY.
N° 88 : LUDOT Jean-Christophe, 143 RUE DE PREIZE, 10000 TROYES.
N° 89 : GAGNEBIN Manuel, RUE DU SIGNAL 10, 2300 LA CHAUX DE FONDS (SUISSE).
N° 90 : LUDOT Alexandre, 143 RUE DE PREIZE, 10000 TROYES.
N° 91 : BERNSTEIN N., 40 RUE EUGENE OUDINE, 75013 PARIS.
N° 92 : WALTER Eric, MESSAC REILHAC, 15250 JUSSAC.
N° 93 : JOFFRE Ywan, ST COLOMBIER, 56370 SARGEAU.
N° 94 : VARDANEGO Franck, 80 RUE DE LA REPUBLIQUE, 69330 MEYZIEU.
N° 95 : LEGRAND Stéphane, 12 RUE DES TRIEUX, 08320 VIREUX-MOLHAIN.
N° 96 : BACHEM Sébastien, 12 RUE BOUTAREL, 75004 PARIS.
N° 97 : DE CARLO, 19 RUE HENRI DUNANT, 38100 GRENOBLE.
N° 98 : FORGUES Grégory, 2 RUE DE LA FONTAINE, 78640 NEAUPHLE LE VIEUX.
N° 99 : LEMOINE, 8 PLACE HERAULT, 49000 ANGERS.
N° 100 : CHAIGNE Corinne, Appt 11, 21 RUE DU XIV JUILLET, 33400 TALENCE.

1607

LES TECHNOGUERRIERS®

LE JEU DE RÔLE DE BATTLETECH



AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot - ses pneus solidement cramponnés au sol - les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

Pour Vivre à Pleine Mode !

